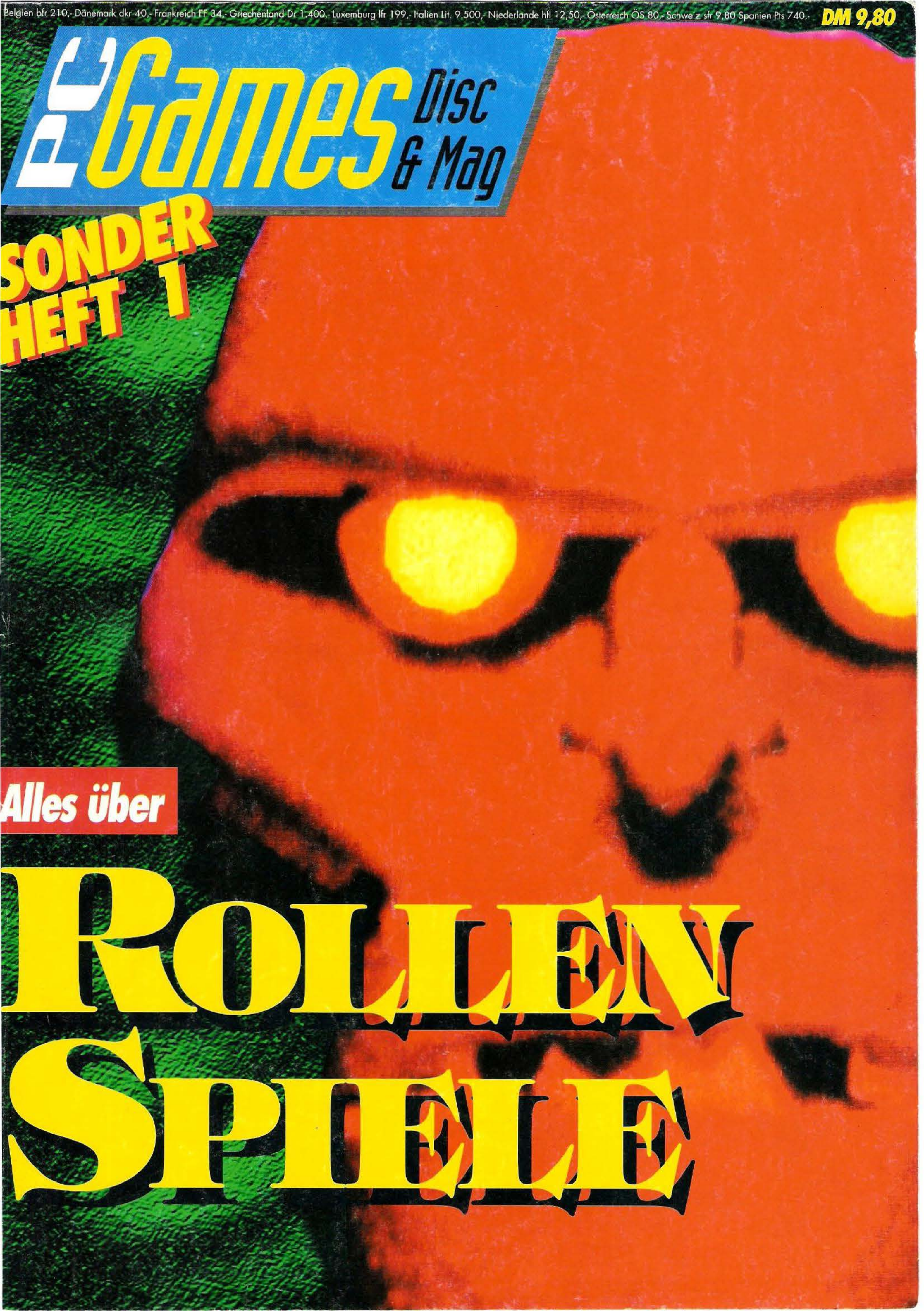
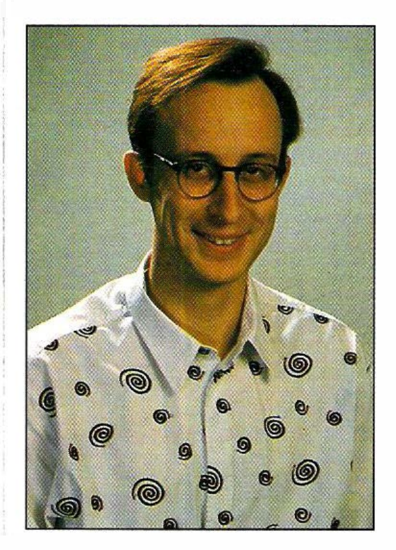
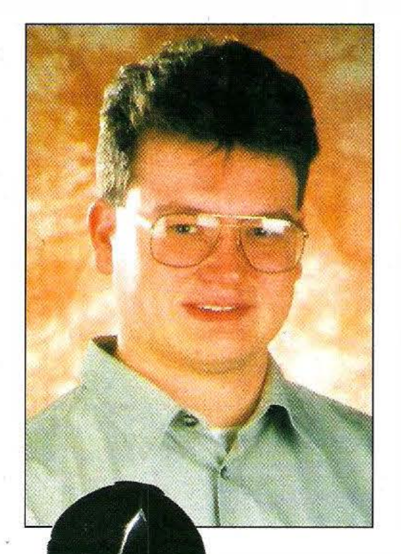
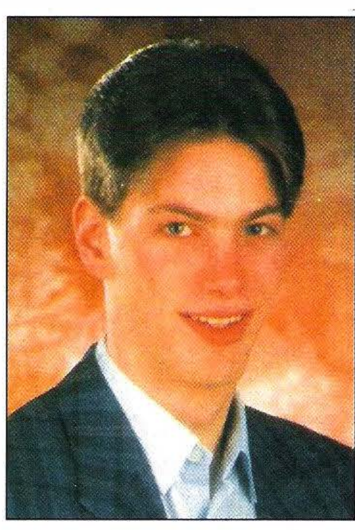


Belgien bfr 210,- Dänemark dkr 40,- Frankreich FF 34,- Griechenland Dr 1.400,- Luxemburg lfr 199,- Italien Lit. 9.500,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich ÖS 80,- Schweiz sfr 9,80 Spanien Pts 740,-
DM 9,80
PC Games Disc & Mag
SONDER HEFT 1
Alles über
ROLLEN SPIELE



Der PC, ein Medium zur Freizeitgestaltung. Dieses Schlagwort scheint unsere Gesellschaft mehr und mehr zu durchdringen. Assoziiert werden heute nicht mehr die schwarzmalerischen Begriffe der Vergangenheit, als Computerspiele noch als schädlicher Kinderkram abgetan wurden. Vorbei sind die Zeiten, als sich ausnahmslos Teenager mit Computerspielen auseinandersetzten.





Neben dem Lauf der Zeit, die Kinder der ersten Computergeneration sind schon lange erwachsen, sind sicherlich auch andere Umstände dem steigenden Interesse an dieser ganz neuen Art von Spiel zuträglich. Zum einen haben die Möglichkeiten für ansprechende und anspruchsvolle Computerunterhaltung aufgrund enormer Entwicklungen im Hardware- wie Softwarebereich zugenommen. Zum anderen ist unsere ohnehin freizeitorientierte Gesellschaft ständig auf der Suche nach neuen Beschäftigungen und hat nun endlich das wirklich weite Feld der Computerspiele für sich entdeckt.

PC Games ist ein Kind dieser Entwicklungen und versteht sich somit als Freizeitmagazin. Es bietet seinen Lesern monatlich einen Überblick über Wissenswertes und Aktuelles, widmet sich der kontinuierlichen Berichterstattung und Einordnung aller Vorgänge auf diesem Markt. Darüber hinaus will PC Games der steigenden Nachfrage an moderner Unterhaltung mit seinen Sonderheften gerecht werden. In ihnen wird jeweils ein Spielgenre genauestens unter die Lupe genommen und über dessen Eigenarten, Werdegang und Stellenwert berichtet. Aber auch der Blick über den Spiele-Tellerand hinaus wird gewagt und Sie können in den PC Games-Sonderheften viel Interessantes und Neues über das jeweilige Thema finden. Den Anfang macht diese Ausgabe mit dem Schwerpunkt Rollenspiele, ein Genre, das Ihnen besonders phantasievolle Unterhaltung bietet. Doch lassen wir die Experten zu Wort kommen...

Rollenspiele gewannen in den letzten Jahren immer mehr an Stellenwert auf dem dicht gedrängten Softwaremarkt. Mittlerweile haben sie sich schon mehr als etabliert und man wird kaum einen PC-Besitzer finden, der sich mit einem Spiel aus diesem Genre noch nicht auseinandergesetzt hat. Der Grund dafür liegt klar auf der Hand. Es gibt nur wenige Spielesparten, die solch eine fesselnde Atmosphäre vermitteln können, wie ausgezeichnete Rollenspiele. Vielleicht kann das weite Feld der Simulationen gerade noch mithalten, aber auch in dieser Hinsicht haben sich die großen Softwarehäuser etwas einfallen lassen.

Origin ist mit *"Underworld 2"* beispielsweise auf dem besten Weg, groß in das lukrative Geschäft mit der virtuellen Realität einzusteigen. Dieses Meisterwerk simuliert schon eher das Leben einer tugendhaften Phantasiefigur, als einfach nur dunkle Gänge und fiese Monster darzustellen. Spiele wie *"Shadoworlds"* oder *"Dark Queen Of Krynn"* legen hingegen mit ihrem taktischen Kampfmodus wenig Wert auf den oft zitierten Begriff *"Virtual Reality"* und sprechen stattdessen zahlreiche Strategiefans an. Um auf den Punkt zu kommen: Über kurz oder lang werden sich die von Grund auf unterschiedlichen Genre zwangsläufig vermischen, was vielen Unentschlossenen bestimmt entgegenkommt. Man darf also auf die nahe Zukunft gespannt sein, denn möglicherweise steht man als fanatischer Rollenspieler bald mit abstrusen Gerätschaften im Zimmer und die gute, alte Maus hat endgültig ausgedient. Daß der PC aufgrund seiner gewaltigen Rechenleistung für Vorhaben dieser Art geradezu prädestiniert ist, steht außer Frage. Noch ist aber alles Zukunftsmusik und lediglich in den monumentalen Hallen des BattleTech-Centers in Chicago kann man in diese neue Welt der Computerunterhaltung schon einmal hineinschnuppern.

Christian Müller
Leitender Redakteur

Oliver Menne

Alexander Geltenpoth



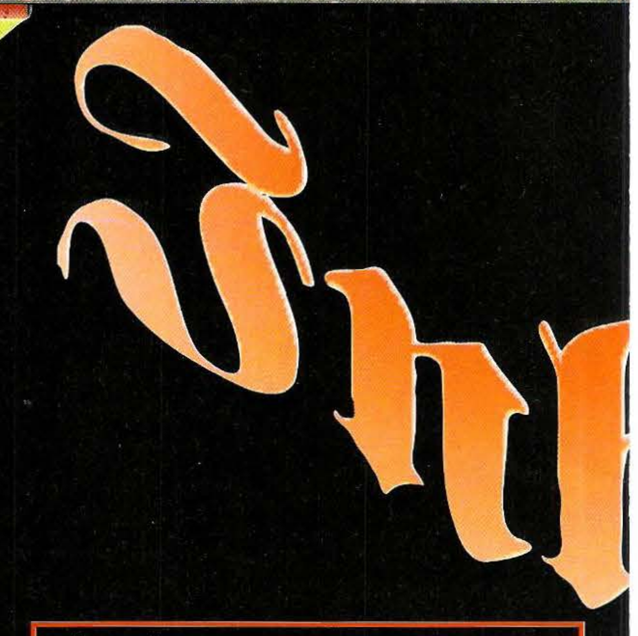
44 Mit The Legacy versucht Microprose erneut, im Rollenspielgenre Fuß zu fassen. Das Gruselstück erweist sich als technische Meisterleistung, die höchste Ansprüche an die Hardware stellt.

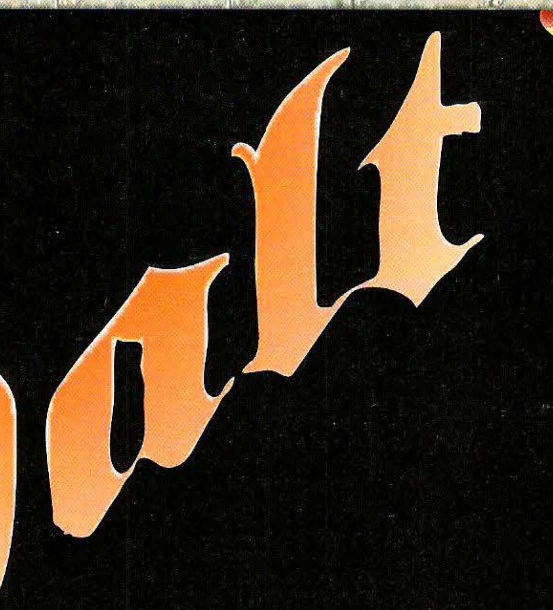


72 Ultima 7 Serpent Isle, brandaktuelle Folge des Ultima-Evergreen, erhält die höchsten Weihen im Rollenspiel-Olymp. Atmosphärisch dicht erzählt und spielerisch brillant!



82 Veil of Darkness greift sämtliche herausragenden Eigenschaften des Summoning-Spielsystems auf und führt den Rollenspieler auf tolle Art und Weise durch die Vampir-Mythologie.

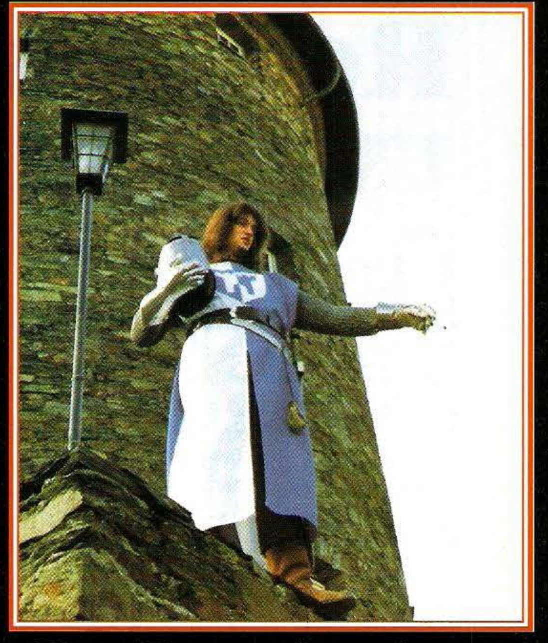






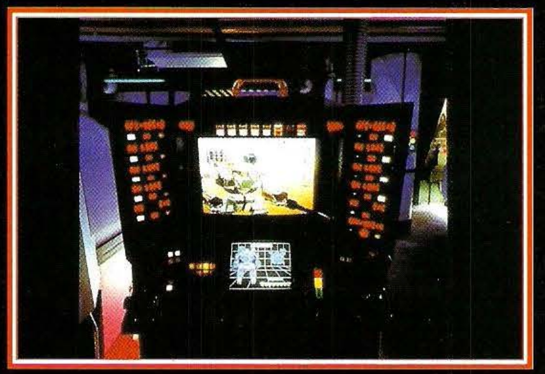
Die Realität

Die Zukunft



90 Live-Rollenspiele sind weder Träume noch Schäume. Es handelt sich um eine von Enthusiasten gekonnt inszenierte Reise in die Phantasie.





94 In Übersee hat die Zukunft schon begonnen. Begleiten Sie uns bei dem Besuch eines BattleTech-Centers in Chikago. Dort werden Rollenspiele mit immensem Aufwand virtualisiert.

DIE WERTUNGEN

Rollenspiele unter der Lupe

Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. Dieses alte Sprichwort bewahrheitet sich in der Softwarebranche nur allzu oft, denn läßt den einen Spieler ein actionlastiges Rollenspiel vollkommen kalt, so kann sich ein anderer ausschließlich für Spiele aus dieser Abteilung erwärmen. Wir haben lediglich versucht, alle Vor- und Nachteile eines Spiels möglichst objektiv gegeneinander aufzuwiegen, um die besten Vertreter eines Sektors festzustellen. Daß sich aber trotzdem noch die Geister scheiden können, läßt sich wohl niemals voll und ganz vermeiden. In diesem Zuge haben wir auch auf ein schwieriges Prozentsystem verzichtet und lieber das allseits bekannte Schulnotenprinzip aus der Schublade geholt. Sechs Einheiten, die stilgerecht als Schwerter dargestellt werden, sollten unserer Meinung nach genügen, um ein Spiel standfest zu bewerten. Denn schließlich darf man die Komponente "Bewertungskasten" nicht einzeln betrachten, kann doch erst der gesamte Artikel einen vollständigen Eindruck über das getestete Spiel vermitteln. Darüber hinaus ergibt sich die Gesamtwertung nicht aus den anderen Gewichtungsfaktoren und ist vielmehr absolut unabhängig. So kann beispielsweise ein Spiel mit mäßigen Sound- und Grafikwertungen durchaus eine überdurchschnittliche Note erhalten, wenn es sich einfach toll bedienen läßt und langfristig motivieren kann. Dicht mit der Gesamtwertung hängt auch das Preis/Leistungsverhältnis zusammen, denn es macht wenig Sinn für ein eher mittelmäßiges Spiel einen horrenden Preis zu bezahlen. Der Punkt Kopierschutz sollte die Kaufentscheidung zwar kaum beeinflussen, doch kann eine aufwendige Codewortabfrage schon eine Menge Spielspaß in sich aufsaugen. Die Ausstattung befaßt sich ausschließlich mit den verwendeten Packungsbeilagen.

Die Punkte Magie- und Kampfsystem kommen vor allem den wahren Rollenspielern zu gute. Hier läßt sich auf einen Blick erfassen, ob ein Spiel eher den prügelbegeisterten oder zaubereiverliebten Bildschirmrecken anspricht. Näheres erfahren Sie selbstverständlich wieder im Text.

SPECS & TECS

- 1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
- 2a Wird EMS-Speicher benötigt?
- 2b Welche CPU wird benötigt?
- 2c Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
- 3 Welche Soundkarten werden unterstützt?
- 4 Welche Eingabemedien werden unterstützt?
- 5 In welcher Sprache ist das Handbuch verfaßt?
- 6 Welche Sprache wird im Spiel verwendet?
- 7 Wie umständlich ist der Kopierschutz?
- 8 Wem ist das Spiel zu verdanken?
- 9 Wer hat die Redaktion unterstützt?
- 10 Wieviel soll das Spiel kosten?



RANKING

- 1 Gesamtwertung
- 1a Darstellung der Bewertung in Schwerteinheiten (6 = sehr gut; 1 = ungenügend)
- 2 Höhe der Soundwertung
- 3 Höhe der Grafikwertung
- 4 Qualität des Magiesystems (Benutzerfreundlichkeit, Umfang)
- 5 Qualität des Kampfsystems (Handlichkeit, Realitätsnähe)
- 6 Höhe der Benutzerfreundlichkeit (Spielbarkeit)
- 7 Wie lang kann das Spiel fesseln?
- 8 Wie aufwendig ist die Spielausstattung (Handbuch)?
- 9 Wieviel bekommt man für sein Geld?



Vom Buch zum Computer

Die Entstehung der Rollenspiele

Am Anfang waren die Mythen. Und die Mythen waren bei Tolkien, der sie bereitwillig weitergab, so daß die Fantasy-Literatur sich mit zweistelligen Wachstumsraten bald die gesamte Erde untertan machte. Aber die Menschen waren unersättlich, sie wollten immer mehr. Einige begannen sogar, die Geschichten nachzuspielen.

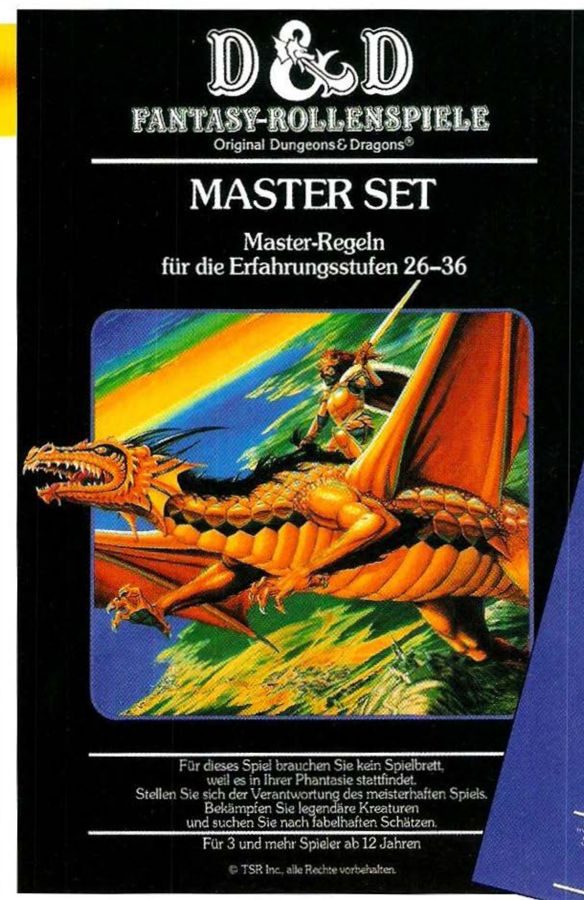
An der Wegzweigung wandelten sie den dunklen Gang in die Tiefe hinab und betraten nicht wie der Held des Romans den lichten Korridor zur verheißungsvollen Oberfläche, an dessen Ende übrigens eine tückische Falle hoffnungsvolle Flüchtlinge verschlang. Damit war das Rollenspiel geboren und es ging hin und mehrte seine Anhänger, bis sie zahlreich waren wie die Wassertropfen im Meer.

Jedes Spiel unterliegt gewissen Regeln, Werke dieser Gattung könnten sogar ols Muster für alle anderen dienen, denn kein anderes Spiel versucht die Realität selbst so umfassend und allgemein in ein System zu quetschen. Es geht also darum, eine (fiktive) Wirklichkeit darzustellen. Damit ergibt sich automatisch das Problem mit der Spielbarkeit. Sehr komplexe Regelwerke neigen dazu, unendlich viel Zeit in Anspruch zu nehmen und stiften auch noch unheilvolle Verwirrung. Ein optimaler Kompromiß aus schneller Anwendung und hoher Wirklichkeitsnähe wäre optimal. Dies ist auch ein Grund, warum es überhaupt Computerrollenspiele gibt, der Rechner übernimmt nicht nur die Stelle des Spielleiters, sondern geht sämtliche Regeln blitzartig durch, so daß keine Zwangspausen entstehen. Nur die Konversation betreffend versagen die Blechdeppen noch klaglos, und weil das wahrscheinlich noch einige Zeit so bleiben wird, befaßt man sich weiterhin mit den ursprünglichen Rollenspielen, bis die perfekte Illusion am Computer nicht mehr zum Science-Fiction gehört.

Fantasy-Rollenspiele

Dungeons & Dragons (TSR)

G.Gygax entwarf größtenteils diesen wohl ältesten Vertreter seiner Art. Die damaligen Regeln waren einfach und unkompliziert, vermochten aber nur in geringem Maße die Charaktere der Literatur wahrheitsgetreu abzubilden. Trotzdem erfreute sich D&D einer hohen Nachfrage, so daß selbst heute noch viele Spielergruppen diesem Fosil huldigen. Bei diesen Vereinigungen handelt es sich hauptsächlich um eifrige Verteidiger der Slay´n Hack-Spielweise, die ziemlich überall auf Kritik stößt. Die baldige Veröffentlichung ausgefeilter Expertensysteme zwang TSR das komplette Werk noch einmal zu überarbeiten, um im Konkurrenzkampf nicht unterzugehen.

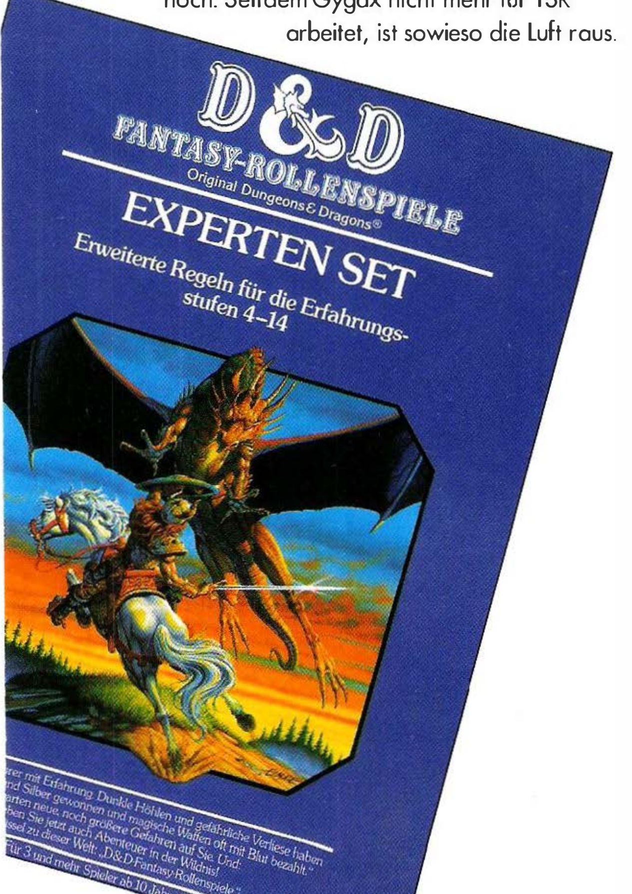


Advanced Dungeons & Dragons (TSR)

Unter Beibehaltung nur grundliegender Prinzipien, präsentierte sich D&D´s Nachfolger mit vielen ausgefeilten Details, die der Realität schon ein gutes Stück näherkamen. Die komplexeren Regeln hemmten den Spielfluß nur unwesentlich, so daß es immer noch und zu recht das Medium vieler Spielergruppen darstellt. Vor allem zahlreiche, auf das Spiel hin entstandene Fantasy-Bücher sind bemerkenswert, da zum Beispiel die DragonLance-Chronicles als Vorlage zur Krynn-Reihe auf dem PC dienten. Die eigentliche Welt, in der AD&D-Abenteuer stattfinden, besteht aus den "Forgotten Realms". TSR vermarktete auch in diesem Bereich schnell auf ganzer Ebene, Computerspiele wie "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" verwenden ebenfalls die "Vergessenen Königreiche" als Hintergrund. Für jedermann wirklich interessant sind die Monsterkompendien. Detailliert beschriebene Kreaturen geben nicht nur SSI-Spielern nützliche Zusatzinformationen, sondern verhelfen Spielleitern anderer Systeme zu etwas Abwechslung.

Spelljammer (TSR)

An eine wahre Mischung aus Fantasy und Science-Fiction wagten sich die AD&D-Designer bei dieser Abwandlung. Jedoch nur mit mäßigem Erfolg, obwohl die Computerumsetzung, abgesehen von ein paar kleinen Schwächen, nicht einmal so schlecht ist. Raumpiraten, die mit Säbel und Armbrust bewaffnet die Galaxis unsicher machen, treiben orthodoxen Fantasy-Freaks eben doch die Galle hoch. Seitdem Gygax nicht mehr für TSR arbeitet, ist sowieso die Luft raus.



DIE ENTSTEHUNG

Stormbringer (XY)

Eines der vielen Beispiele für Rollenspiele, die ihren Ursprung direkt in die Literatur zurückverfolgen können. Abgesehen von kleinen Modifizierungen wurden RuneQuests Regeln verwendet. An Stelle der Magie treten so machtvolle Beschwörungen von Wesen aus anderen Dimensionen, passend zum vorgegebenen Hintergrund von M.Moorcock durch seinen Fantasy-Epos "Elric von Melibone".

Midgard (Klee)

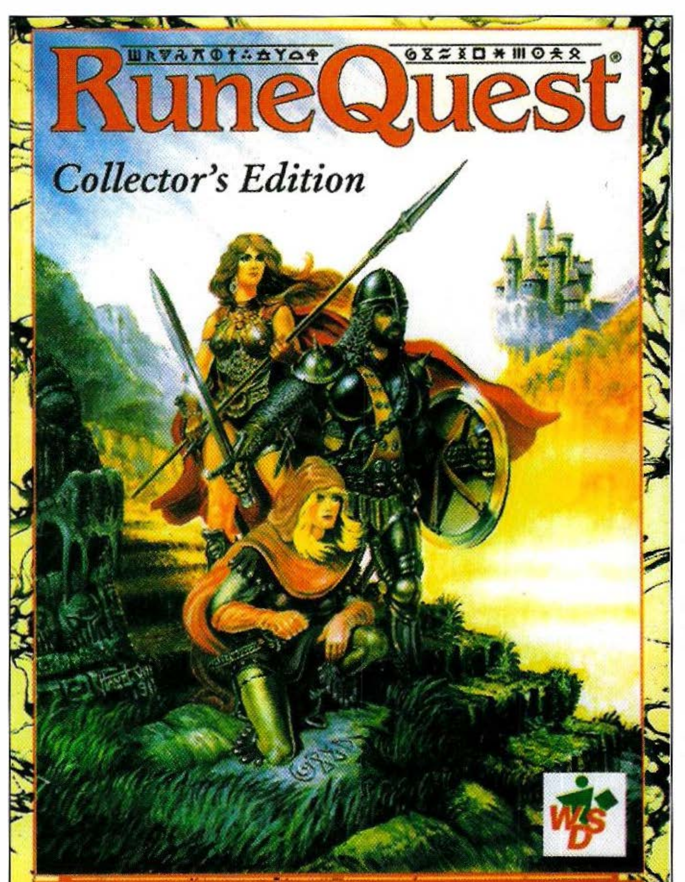
Anfang der 80er gelang es den Rollenspielern endlich in Deutschland festen Fuß zu fassen. Damit startete auch hier zu Lande ein Boom, der bis heute noch kein Ende fand. Midgard zeichnet sich auch 1993 noch durch die hohe Anfängerfreundlichkeit seiner realistischen Regeln aus. Es verfügt über ein ausgefeiltes Klassenangebot sowie ausreichende Zuwendung der magischen Künste. Eine umfassende Weltenbeschreibung, die als ein wahrer Mythen-, Sagen- und Geschichtscocktail bezeichnet werden könnte, rundet das Ganze durchaus positiv ab.

Talislanta (XY)

Leider nur in den USA weit verbreitet, spricht dieses Rollenspiel ein vor allem sehr phantasievolles Publikum an. Verblüffend einfache Regeln sind mit einer unglaublich großen Rassen- und Klassenvielfalt kombiniert, deren Beschreibung ganze Bücher in Anspruch nehmen könnte. Den meisten Spielern ist dieses System aber schon zu abgefahren, hebt es sich doch von klassischer Fantasy meilenweit ab. Ähnlich revolutionär gestaltet ist die "Flora & Fauna"-Spielhilfe. Übliche Kreaturen und Monster wie Orks oder Goblins sind nicht aufzufinden, an ihre Stelle treten Wesen, die normale Menschen nicht einmal in den dunkelsten Träumen erfahren könnten.

RuneQuest (Welt der Spiele)

Dieses Rollenspielsystem besticht durch seine einfachen und unkomplizierten Regeln, die aber trotzdem gekonnt ins Detail gehen. Das ganze Prinzip baut sich auf eine grundliegende Anwendung auf, so daß sich Anfängern der Einstieg besonders leicht präsentiert. Ferner handelt es sich um das erste stufenlose System, womit auch mit dieser Ungereimtheit AD&D´s aufgeräumt wäre. Unschlagbare Superhelden gehören ebenfalls der Geschichte an, sehr zur Freude machtlüsterner Spielleiter. Obwohl es kein Computerrollenspiel gibt, das sich offen zu RunеQuest bekennt, werden dessen Regeln zahlreich übernommen oder in abgewandelter Form verwendet. Als bekanntestes Beispiel denke man nur an Ultima Underworld. Besonders zu erwähnen ist an dieser Stelle noch "Glorantha", die zugehörige Weltenbeschreibung. Auch Rollenspieler, die auf andere Systeme schwören, sollten mal einen Blick darauf werfen.



Rolemaster (Citadel Verlag)

Der Titel läßt schon auf hohe Qualität schließen, tatsächlich gehört Rolemaster wirklich zu den Besten. An Detail kaum noch zu übertreffen, versteht es sich selbst als Universalsystem, das jedem Hintergrund bei weitem genügt.

Außerdem werden die Geheimnisse der verschiedenen Welten gelüftet, von nun an kann jeder mit Leichtigkeit Schöpfer spielen und seine Kampagnen und den Hintergrund nach Wunsch modifizieren. Das Kampfsystem stützt sich zwar auf einige Tabellen, ist aber ansonsten über jede Kritik erhaben. Mit den arkanen Mächten hat man es etwas übertrieben, weit über 1.000 Zaubersprüche sind jedem zuviel.

nspiel
ıch und
. Spielleiter
ıael Secbi
tion



Mers (Citadel Verlag)

Als vereinfachtes Rolemaster benutzt es größtenteils die gleichen Regeln. Tolkiens Bücher stellen den gesamten Hintergrund: "Mittelerde" einmal richtig erleben, an Elronds Tafel speisen, mit den Reitern von Rohan in die Schlacht ziehen und sich von Hobbits in die Geschichte des Pfeiffenkrauts einweihen lassen... Damit dürfte der Wunsch einiger Fantasy-Freunde, denen das Computerspiel nicht genügt, wahr geworden sein.

Ars Magica (Mania Productions)

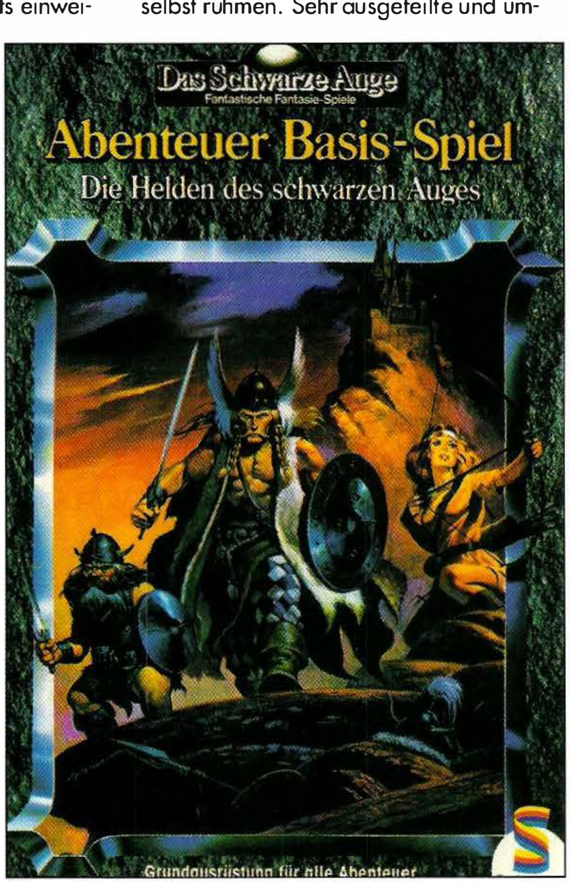
Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um das ultimative System für Möchtegern-Zauberer. Die Regeln sind dementsprechend einerseits sehr detailliert, andererseits oberflächlich gestaltet. Interessanterweise wird als Hintergrund einfach das Mittelalter verwendet, immerhin fallen so langatmige Beschreibungen weg, wenn auch diverse Sagengestalten wie Feen mit von der Partie sind. Ars Magica stellt für alle, die sich nicht durch riesige Machtunterschiede der einzelnen Charaktere beirren lassen, eine Herausforderung, schließlich gibt es nicht nur Magier, sonder auch Krieger, die aber kaum zu Wort (und Tat) kommen dürften.

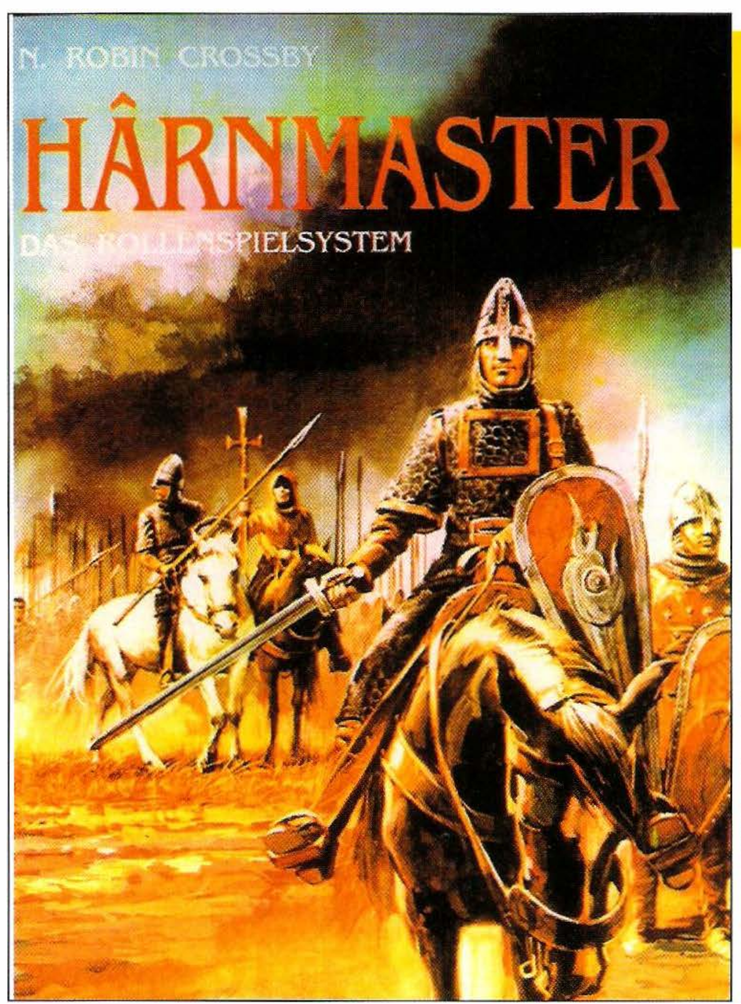
Pendragon (Fantasy Productions)

Wer schon immer für heroische Heldentaten, Minne und die Tafelrunde schwärmte, für den ist das genau das Richtige. Der legendäre Hintergrund Britanniens zur Zeit König Arthurs bietet hervorragende Möglichkeiten. Wen stört es da schon, daß die Charakterauswahl sich an Freizügigkeit nicht mit anderen Rollenspielen messen kann.

Das Schwarze Auge (Schmidt Spiele)

Als weitverbreitetestes Rollenspiel Deutschlands kann sich das Schwarze Auge selbst rühmen. Sehr ausgefeilte und um-





Dark Fantasy-, Dark Future- und Science-Fiction-Rollenspiele



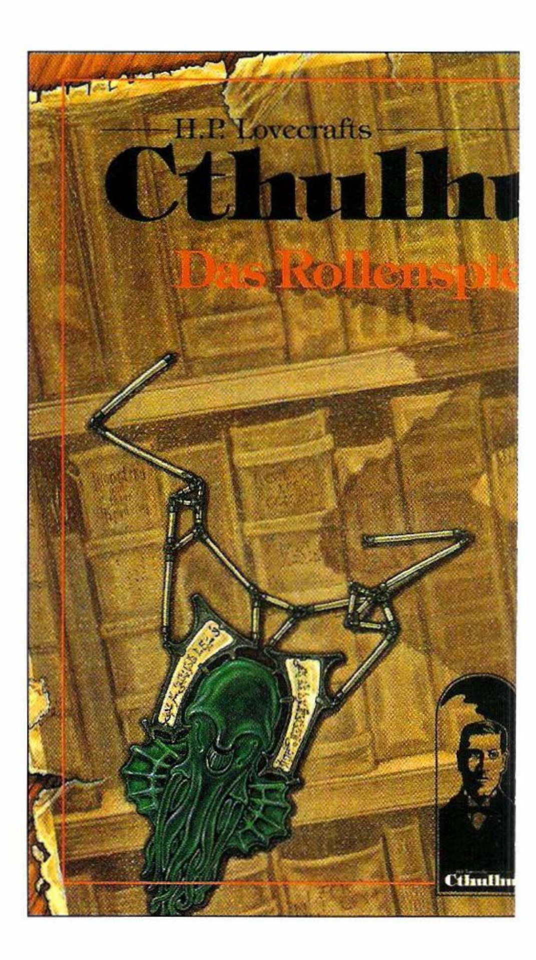
fangreiche Regeln sorgen für ein relativ hohes Maß an Realitätsnähe, worunter die Spielbarkeit allerdings schon etwas zu leiden hat. Zumindest die Weltenbeschreibungen aus der Serie "Aventurische Regionen" können sich sehen lassen. Ebenso ist das Computerspiel nicht zu verachten, wenn auch das Hauptproblem des Originals mit den zu lang andauernden Kämpfen wieder aufgetaucht ist.

Harnmaster (XY)

Bis ins Letzte durchdacht, darf Harnmaster als das beste System unter den Fantasy-Rollenspielen gesehen werden. Die bisher einmalige in dieser Qualität veröffentlichte Kombination aus extremer Wirklichkeitsnähe und schnell spielbaren, obwohl komplexen Regeln, verleiht Harnmaster seinen speziellen Reiz. Jeder Charakter, sei er nun aus historischer oder mythischer Quelle, läßt sich problemlos bis ins Detail darstellen. Allerdings sollten sich nur Spieler mit einiger Erfahrung an diesem Expertensystem versuchen. Leider gibt es trotzdem noch keinerlei Computerumsetzungen.

Cthulhu (Laurin)

Als Begründer der Dark Fantasy beschreibt H.P.Lovecraft eine von unmenschlichen Göttern und Dämonen bedrohte Welt, die um jeden Preis Eingang in unsere Dimension sucht. Die Hauptaufgabe der "Helden" besteht darin, gegen Günstlinge dieser uralten Mächte vorzugehen und dabei immer mehr Wissen über sie anzusammeln. Doch Vorsicht, enthüllte Wahrheiten sind oftmals so schrecklich, daß sie einen in den Wahnsinn treiben. Auch hierbei handelt es sich wieder um eine Abwandlung der RuneQuest-Regeln, die einer Charakterentwicklung in sämtlichen Richtungen nicht im Wege stehen. Dieser explosive Stoff eignet sich selbstverständlich auch hervorragend für Computerspiele. Programme wie "Alone in the Dark" und "Shadow of the Comet" dienen als vorbildliche Beweise. Zahlreiche Bücher Lovecraft's geben nicht nur bereitwillig Hintergrundinformationen, sondern garantieren schlaflose Nächte.



Kult (Truant Verlag)

Okkult wäre vielleicht ein treffenderer Titel gewesen, denn dieses superbe Rollenspiel befaßt sich mit paranormalen Erscheinungen unserer Welt, die in ihm Wirklichkeit werden. Die alte Ordnung, symbolisiert durch Gott, gibt es nicht mehr, das letzte Gefecht zwischen Gut und Böse hat begonnen. Todesengel und Dämonen dürsten nach dem Blut der Sterblichen, die sich hinter selbst aufgebauten Illusionen verstecken, um dem Wahnsinn zu entrinnen. Dieses Rollenspiel tritt damit in die Fußstapfen Cthulhu´s, handelt aber noch in weit chaotischeren Zuständen. Die Regeln sind in jeder Hinsicht perfekt gestaltet und binden sowohl moderne Technik wie auch magische Fähigkeiten effektiv zusammen. Eine enorme Nachfrage läßt auf baldige PC-Umsetzungen hoffen.

Paranoia (XY)

Als "schöne, neue Welt" präsentiert sich die Umgebung der Charaktere. Der Computer (big brother) ist dein Freund, so behauptet er jedenfalls und daran zu zweifeln wäre Verrat, der mit sofortiger Terminierung bestraft wird. Als "Held" dieses Spiels gehört man zu den Problemvernichtern im Auftrag des Computers. Sämtliche Kampagnen enden für gewöhnlich

mit dem Tod der gesamten Gruppe, wobei es als rein nebensächlich betrachtet werden kann, ob sie sich gegenseitig selbst vernichten, der Computer oder dessen Feinde dies bewerkstelligen. Wenn auch kaum für jene geeignet, die sehr am Leben ihrer Charaktere hängen, kommt doch eine Menge Spaß in diesem satirischen Rollenspielchaos auf.

MechKrieger (Fantasy Productions)

BattleTech ist nicht nur ein tolles Strategiespiel, sondern kann zumindest auch Rollenspielanteile vorweisen. Wer möchte nicht einen tonnenschweren Stahlkoloß über ein Schlachtfeld steuern? Der große Andrang in den BattleTech-Center in Amerika zeigt (siehe Seite 94), daß immerhin die taktische Action-Variante ein schallendes Echo zur Folge hatte. Wegen der längst überholten EGA-Grafik gehören die drei Computerspiele ja schon lange nicht mehr zur Wahl der BattleTech-Fanatiker, eine überarbeitete Neuauflage wäre aus diesem Grund sehr wünschenswert.

Shadowrun (Fantasy Productions)

Die Magie kehrte auf die Welt zurück, Fabelwesen tauchten auf einmal auf und beanspruchten ganze Gebiete der Erde für sich. Große Teile der Menschheit mutierten zu Elfen, Zwergen, Orks und Trollen. Sämtliche Staaten und deren Wirtschaft brachen zusammen, nur einige Megakons kauften alles auf und überlebten. Seitdem herrscht Krieg im Großstadtdschungel, der mit aller Härte geführt wird. Jene, die nicht für die korrupten Gesellschaften arbeiten wollen, leben in den Schatten und führen ihren eigenen Kampf, den sie nicht gewinnen können. Zu ihnen gehören mit Cyberware aufgeputschte Straßensamurais, Ex-Söldner, Zauberer und Decker, die gleich Tron in einen Computer schlüpfen können und ihm so wichtige Informationen stehlen. Besonders in der Bundesrepublik stieß dieses Dark Future-Rollenspiel auf großen Anklang, so daß mittlerweile ein Hintergrundset über Deutschland erschien, das für die USA übersetzt wird. Sämtlichen Regeln kann man ihre Realitätsnähe nicht absprechen, es entstand eine vorbildhafte Kombination aus Technik- und Magieelementen.

Cyberpunk (Welt der Spiele)

In sämtlichen Punkten entspricht es dem oben genannten Shadowrun, jedoch mit zwei Unterschieden. Es gibt Magie in keinerlei Form und der Hintergrund ist teilweise besser ausgearbeitet. Cyberpunk stützt sich nebenbei noch auf "Neuromancer", einen Roman von W.Gibson. Wer also immer glaubt, daß die arkanen Mächte im 21.Jahrhundert nichts verloren haben und nur die Atmaspöre stören, wird sich bevorzugt mit diesem Rollenspiel beschäftigen.

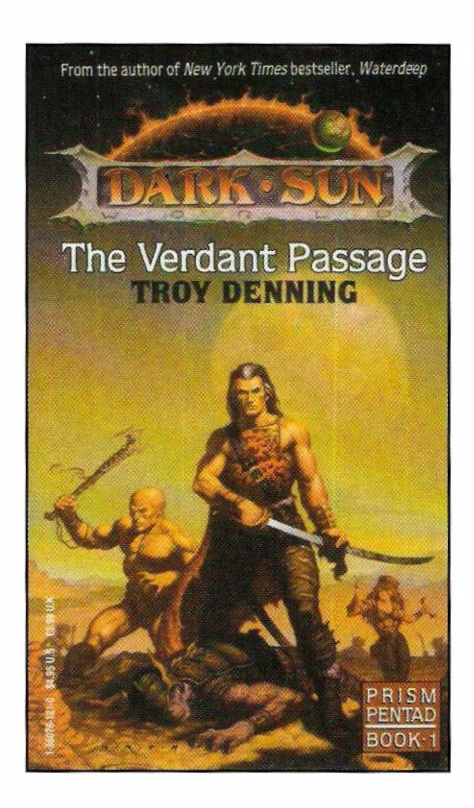
Alexander Geltenpoth



Am Anfang war das Wort

Die Literatur

Als farbige Computergrafiken und ohrenbetäubender Sound noch jede Vorstellung sprengten, konnten Eingeweihte bereits in einer völlig fiktiven, imaginären Gedankenwelt versinken. Das wohl wichtigste Hilfsmittel dazu, ist auch noch in unserer heutigen Zeit der Roman und in einer ganz speziellen Form die teilweise unglaublichen, teilweise sehr realistischen Fantasygeschichten. Die nahtlose Fortführung des längst verstaubten Märchens liegt dabei voll im Trend und Fantasy- und Rollenspielbücher sind gefragt wie nie.

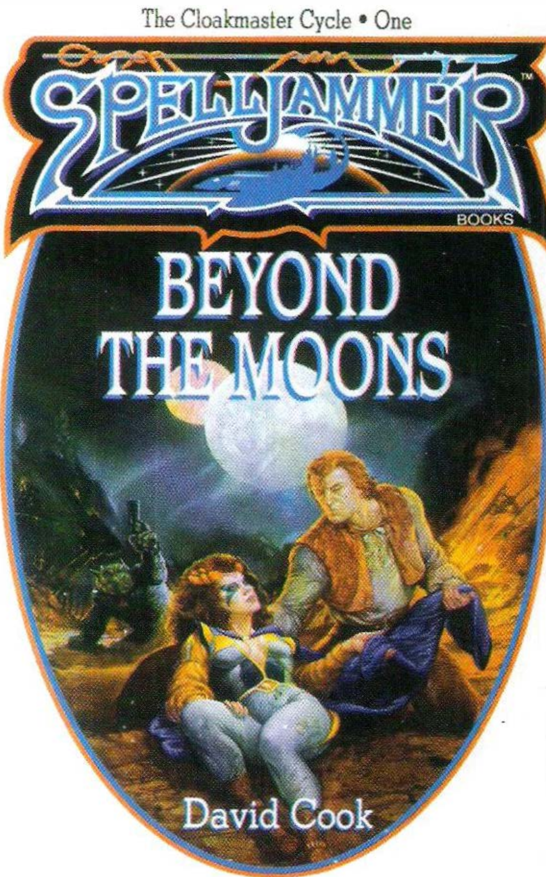


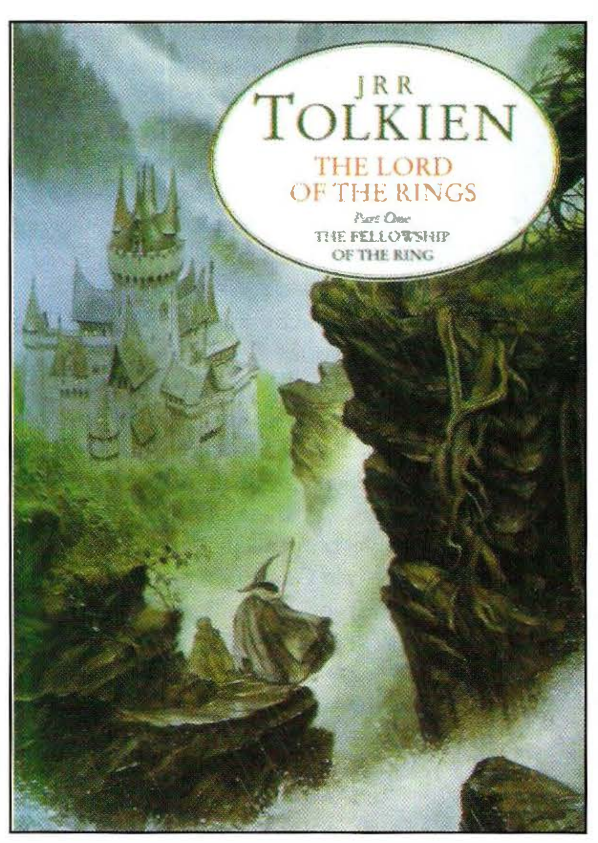
Dark Sun - The Verdant Passage

Der vierte Roman des Erfolgsautors Troy Denning - er zeichnet sich auch für den New York Times Bestseller "Waterdeep" verantwortlich - erweist sich als astreines Endzeitspektakel. Gesetzlose Glücksritter durchstreifen das glühend heiße Land, ständig auf der Suche nach einer besseren, hoffnungsvolleren Welt. Da sich die überlange Herrschaft des Tyrannen Kalak langsam dem Ende neigt, werden bei der aufkommenden Rebellion alle Zeichen auf Sturm gesetzt. Die Szenarien des Romans und des Computerspiels gleichen einander, ohne aber völlig identisch zu sein. Als Begleitlektüre zu SSIs Softwareumsetzung ist "Dark Sun" trotzdem zu empfehlen, glänzt es doch durch hervorragende Ortsbeschreibungen und detailliert geschilderte Kampfhandlungen. Hier wird ein tieferer Einblick in die Welt der versklavten Gladiatoren und grausamen Oberschicht gewährt, so daß es durchaus eine sinnvolle Ergänzung darstellt. Die deutsche Übersetzung ist bereits in Angriff genommen worden, aber leider noch nicht erhältlich.

Spelljammer - Beyond The Moons

Spelljammer? Spelljammer! Viele konservative Rollenspieler werden sich eher argwöhnisch an das kaum zwei Monate alte Computerspiel erinnern. Auch im Roman macht die schier grenzenlose Vermischung von Fantasy- und Zukunftswelt anfangs schwer zu schaffen, doch im Laufe der Zeit gewöhnt man sich an dieses abstrakte Szenario. Dabei muß gesagt werden, daß "Beyond The Moons" den Leser nicht sofort ins kalte Wasser wirft, sondern langsam, aber sicher an das Thema heranführt und aus diesem Grund jedem begeisterten Spelljammerspieler ans Herz gelegt werden kann. Man darf sich allerdings nicht wundern, wenn Roman und Computerspiel zunächst nur wenig gemein haben und erst im Laufe der Saga zueinanderfinden. Das macht die Sache aber erst interessant. Wie "Dark Sun", so ist auch "Spelljammer" bislang nur in der englischen Version zu erwerben.





The Lord Of The Rings

Im Jahre 1954 brach in der Literatur eine neue Ära an. Der Fantasyroman wurde durch J.R.R. Tolkiens "The Lord Of The Rings" etabliert und in seinen Grundzügen festgelegt. Bis heute gehört diese märchenhafte Trilogie für jeden interessierten Rollenspieler zur Pflichtlektüre, hat sie doch das ganze Genre maßgeblich beeinflußt. Wer an den ersten beiden Computerspielen "Lord Of The Rings" und "Two Towers" Gefallen gefunden hat, ohne vorher die drei dicken Wälzer verinnerlicht zu haben, sollte dies schleunigst nachholen. Jetzt kann man das Spiel erst richtig beurteilen und blickt hinter die verschiedenen Kulissen. Wenn man nun mit dem Kauf dieses oppulenten Meisterwerks liebäugelt, so sollte man die deutsche Fassung links liegen lassen und lieber auf die englische Originalversion zurückgreifen. Nur auf diese Weise kann man die schier unglaubliche Faszination dieses Romans nachvollziehen.

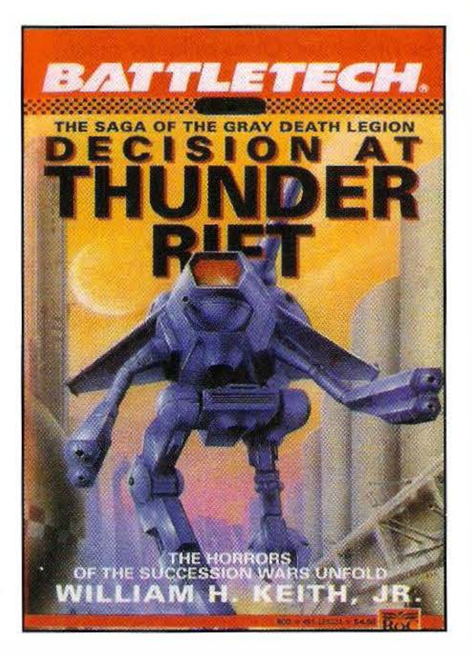
Der eindeutige Klassiker unter den Fantasy-Büchern

Englische Literatur

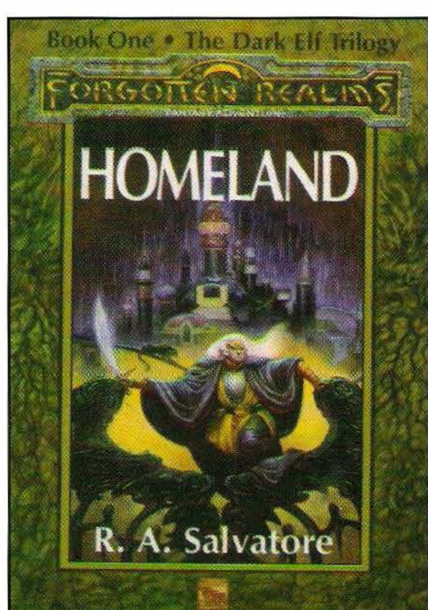
Vor allem bei auflagenschwachen Büchern empfiehlt es sich, auf die Originalfassung zurückzugreifen. Das hat auch einen guten Grund. Lästige, budgetbedingte Übersetzungsfehler können vollkommen ausgeschlossen werden, so daß man den Roman im Sinne des Verfassers in sich aufnimmt. Abschreckend wirkt allerdings oft das verwendete Vokabular, das über das konventionelle Schulenglisch weit hinausgeht. Schnappt man sich jedoch ein gutes Wörterbuch und ackert sich auf diese Weise durch die ersten 50 bis 60 Seiten, so verfügt man sehr schnell über einen hervorragenden Grundwortschatz, der vom Autor ständig verwendet wird und die zeitraubende Blätterarbeit entfällt.

Battletech - Decision At Thunder Rift

Im dritten Jahrtausend erliegt die Welt einem dramatischen, aber vorauszusehenden Verwaltungskollaps. Die einst harmonische Regierung spaltet sich in fünf große Häuser auf, die nun nichts unversucht lassen, um sich gegenseitig den Garaus zu machen. Dabei bedienen sie sich der ehemals friedlichen Hilfsrobotor und rüsten diese tonnenschweren Ungetümer zu gewaltigen Battlemechs um. Eine solche Zerstörungsmaschine wird von einem sogenannten Mechwarrior gesteuert, der bereits in frühster Jugend in einem speziellen Trainingscamp ausgebildet wird. Dieses strategische Rollenspiel wurde zunächst als reines Brettspiel entwickelt, bevor findige Geschäftsleute auf die Idee kamen, diese utopische Geschichte auch auf anderen Medien weiterzuspinnen. Erweisen sich sowohl Computer- als auch Brettspiel noch als reines Schlachtgetümmel, so verbirgt sich hinter den Romanen wesentlich mehr. Eine astreine Science Fiction-Erzählung um einen jungen Mechwarrior, hätten jedenfalls die Wenigsten erwartet.



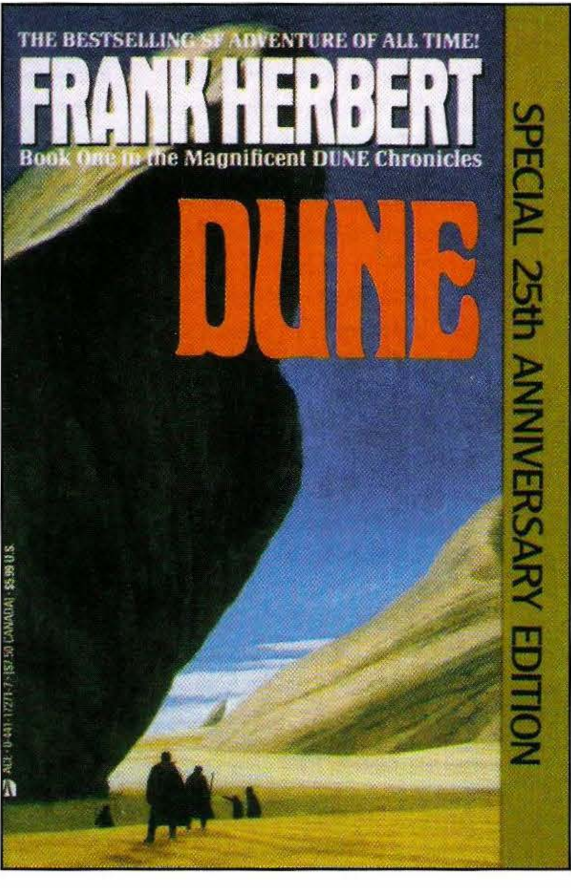
Forgotten Realms



Die Unterwelt ist laut TSR kein Totenreich, obwohl man ihn hier sehr schnell finden könnte. Dies ist die Domäne der Dunkelelfen, einer streng hirarchisch aufgebauten "Gesellschaft". Um einen höheren Rang einzunehmen eliminiert man ganz einfach seine Vorgesetzten. Das gilt nicht nur für ganze Adelsfamilien, sondern betrifft auch durch Geburtsreihenfolge aufgebaute Strukturen innerhalb einer Familie. In dieser unmoralischen Welt muß Drizzt Do Urden seine Ideale gegen die Feindlichkeit seiner Rasse bewahren. Schließlich verläßt er gezwungenermaßen sein Zuhause, um im Schein der Sonne einen neuen Anfang zu probieren. Doch alte Ängste

sterben langsam, Drizzt wird von Menschen und Zwergen wegen seiner schwarzen Hautfarbe wie ein Teufel gejagt, bis er endlich Freunde findet, die seine wirkliche Person sehen können. Doch Lloth, die Gottheit der Dunkelelfen, vergißt und vergibt niemals...

Durch Werke wie dieses werden die "Vergessenen Königreiche" (wirklich gute Übersetzung) um einiges besser beschrieben, als irgendein Kampagnen-Set es jemals könnte.



Dune

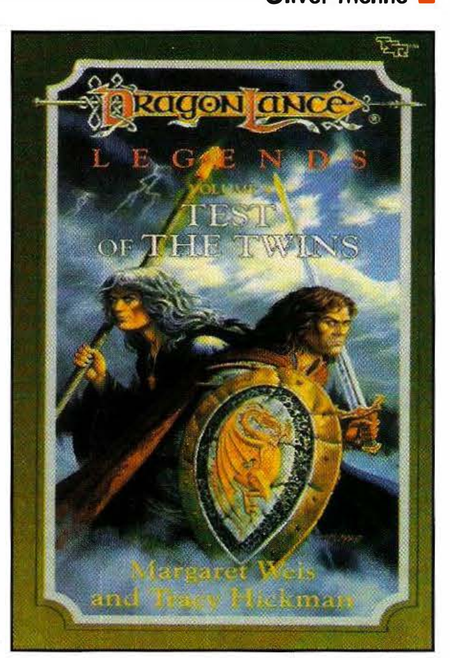
Dune 2 mag momentan zu den hervorragendsten strategischen Simulationen gehören, aber die Bücherserie wird wohl für immer ihren berechtigten Platz im Kreis der besten SF-Literatur einnehmen. Auf die Verfilmung sollte man sowieso nicht viel geben, obwohl bereits damals nicht schlecht gemacht, könnte wahrscheinlich selbst modernste Technik von heute nicht die passende Stimmung vermitteln und den Inhalt korrekt wiedergeben. Nur Englischprofis sollten sich an der Originalversion versuchen, ansonsten wartet nämlich baldige Frustration.

Das gesamte Werk dreht sich um Arrakis, den geheimnisvollen Wüstenplaneten. Seine Bevölkerung besteht hauptsächlich aus Spice-hungrigen Adelsfamilien und den optimal an das Klima angepassten, eingeborenen Fremen. In dieser lebensfeindlichen Welt muß Paul Atreides alias Muad Dib gegen sämtliche Intrigen bestehen und die Prophezeiungen über seine Person erfüllen.

Dragon Lance

Krynn und kein Ende erwartet jeden nach Wissen dürstenden Leser. Die Chronicles beschreiben den gefährlichen Weg der Heldengruppe um Tanis den Halb-Elfen kurz vor Ausbruch des Krieges zwischen den guten Bewohnern von Palanthas und den dunklen Horden der Drakonier. Ohne Hilfe der guten Drachen kann der Kampf nicht gewonnen werden, doch diese schlummern noch. Ferner müssen die längst zur Legende gewordenen Drachen-Lanzen, die einzigen effektiven Waffen des Menschen gegen die schuppigen Monster, wieder zum Einsatz kommen. Diese zahlreichen Aufgaben liegen vor der durch innere Spannungen zerrütteten Heldengruppe. Die Chronicle-Erzählung gibt die exakten Geschehnisse eines Abenteuers wieder, von einem guten Fantasy-Buch könnte man allerdings etwas mehr erwarten. Die Zwillinge Caramon und Raistlin sind die Hauptcharaktere der Legends. Als Kämpfer und Zauberer ergänzen sie sich zwar in jeder Schlacht optimal, doch sie sind sich so verschieden, wie Brüder nur sein können. Absolut größenwahnsinnig strebt Raistlin an, ein Gott zu werden und macht selbst vor der Vernichtung der gesamten Welt nicht halt. Nur die waghalsigen Aktionen Caramons retten ihn vor dem sicheren Verderben. Die Legends sind es sicherlich Wert, ein bißchen Zeit zu opfern.

Alexander Geltenpoth
Oliver Menne



Fazit

Was erblickte zuerst das Licht der Welt, das Ei oder das Huhn? Mit dieser geläufigen Redewendung läßt sich auch das Verhältnis von Roman und Spiel beschreiben. Ein Großteil der So tware bedient sich der sehr ausgefeilten Brettspiel- oder Literaturvorlage, um aufwendige Arbeitsgänge zu sparen. Aber Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel, denn viele Entwicklungen werden nahezu parallel geführt. Bestes Beispiel dafür ist "Dark Sun", denn sowohl Computerspiel als auch Buch erschienen gleichzeitig auf dem Fantasymarkt. Für den wahren Rollenspieler ist das allerdings nebensächlich, schlingt er doch alles in sich hinein, was mit diesem Thema auch nur im Entferntesten in Verbindung gebracht werden kann.



Sir-Tech

Das erste Rollenspiel auf dem Computer

Wußten Sie eigentlich, daß es ohne den Transport von Harz-Sand und die schwankenden Frachtkosten vielleicht niemals zu Computerrollenspielen gekommen wäre? Sir Tech-Präsident Robert Sirotek erzählt über die Geschichte der Rollenspielerfindung und die Zukunft der Spielebranche.

■ Von Hans Ippisch

Als es um die Planung dieses Rollenspielsonderheftes ging, waren wir natürlich auf der Suche nach interessanten Themen. Das Naheliegendste war es eigentlich, den Machern des ersten Rollenspiels für Computer nachzuforschen. So ergab es sich, daß wir auf Sir-Tech trafen, die 1981 mit Wizardry das allererste Rollenspiel für einen Computer veröffentlichten. In unserem großen Interview mit Robert Sirotek (RS) zeigten sich so viele Aspekte über die Spielebranche, die wir Ihnen hier ungekürzt bieten wollen. Was dieser Mann zu erzählen weiß, interessiert nicht nur den Rollenspielliebhaber.

PCG: "Können Sie uns etwas über die Firmengeschichte Sir-Techs erzählen?"

RS: "Die Anfänge von Sir-Tech wurden bereits Anfang 1979 gelegt, die Firma wurde jedoch nicht offiziell vor Mai 1981 gegründet. Die Zeit zwischen Konzeption und Gründung wurde genutzt, um eine Reihe von Produkten im, ob Sie es glauben oder nicht, Business-Bereich vorzubereiten. Sir-Tech ist eigentlich ein Ableger einer anderen Firma, welche unsere Familie besaß. Die Siroteks waren mit der Gießerei-Versorgung beschäftigt. Das Grundprodukt war hierbei harzüberzogener Sand. Dieser Sand wurde mit großen Lastwägen zu unserer Firma transportiert. Während der 80er stiegen die Transportkosten wöchentlich. Unsere Angestellten rechneten per Hand die neuen Frachtkosten aus, und oft fanden wir am Ende der Berechnung heraus, daß wir alles noch einmal berechnen mußten. Es war nicht einfach, wie Sie sich vorstellen können, und so entschlossen wir uns 1979 einen Apple Computer zu kaufen, mit dem wir die Frachtkosten automatisch berechnen konnten. Der Programmierer, der für diesen Job angestellt wurde, bewerkstelligte die automatische Berechnung der Frachtraten und fand heraus, daß er freie Zeit hatte. Während seiner freien Zeit programmierte er Dateiverwaltungen, was Ende 1979 das erste echte Sir-Tech-Softwareprodukt wurde. Irgendwann später begann er mit dem Programmieren von Videospielen, die sogleich, als sie veröffentlicht wurden, die Verkaufszahlen der Business-Programme übertrafen. Unsere Verkaufserfahrungen waren ein Spiegel der Zeit, als die Leute, die zum ersten Mal einen Computer kauften, noch nicht davon überzeugt waren, ihn für ernsthafte Anwendungen einsetzen zu können, und somit weniger Ernsthaftes wie Computerspiele brauchten. Im Rückblick waren Computerspiele dafür verantwortlich, den Massen den Umgang mit dem Computer nahezubringen und für die Arbeit mit Business-Software vorzubereiten. Um noch einmal auf die Frage zurückzukommen, wie Sir-Tech anfing, es wurde tatsächlich von meinem Vater Frederick Sirotek gegründet, der den Programmierer anstellte. Gegen Ende 1979 wurde mein Bruder Norman gebeten, den Programmierer, der nicht fahren konnte, und den Apple II-Computer 900 km weit zu fahren, wo sie eine Computer-Show besuchen sollten. Norman willigte ein,

hauptsächlich jedoch, weil die Show bei Atlantic City in New Jersey stattfand, das für seine Casinos bekannt war. Am Ende fand Norman nie den Weg in die Casinos, vielmehr war er von der Atmosphäre der Computer-Show gefangen. Auf der Rückreise handelten die beiden einen Deal aus, nach dem sie sich zukünftig nur noch der Business-Software widmen wollten. Abgesehen von den früheren Entscheidungen meines Vaters, entstand Sir-Tech auf dieser Rückfahrt. Heute haben wir 25 Vollzeit-Angestellte, und während der Spitzenzeiten sogar fünfzig."

"Es begann mit dem Programmieren von Videospielen, die sogleich die Verkaufszahlen der Business-Programme übertrafen."

PCG: Neben Ultima ist Wizardry die langlebigste Serie in der Computerspielewelt. Worin liegt Ihrer Meinung nach der Erfolg dieser Saga begründet?

RS: "Sie liegen richtig, daß Wizardry neben Ultima und Flight Simulator die langlebigste Serie ist. Wir waren die ersten, die dreidimensionale Grafiken aus der 1.Person-Perspektive und ein übertragenes Zeitsystem für Computer-Rollenspiele boten. Wizardry hat sich immer um eine aufwendige Form der Geschichtenerzählung gekümmert, was nach unserer Ansicht bis jetzt niemand besser gemacht hat. Oft spricht das keine jüngeren Altersgruppen an, aber vielleicht überrascht es Sie, das viele Leute, die Wizardry spielen, hart arbeitende Erwachsene sind, oftmals Doktoren, Anwälte oder Geschäftsleute. Mißverstehen Sie mich nicht, Wizardry spricht auch Teenager an, denn oft sind die Kids für große Geschichten reif genug. Bis Bane of the Cosmic Forge war Wizardry nie für tolle Grafiken bekannt. Das ist ein weiterer Beleg dafür, daß die Story und die Qualität des Produktes Wizardry lange trugen, während sich so viele unserer Konkurrenten auf das Drumherum mit tollen Grafiken mit geringer oder nicht vorhandener Game-Substanz konzentrierten. Shakespeare sagte einmal: "Das Spielen ist die entscheidende Sache", was meiner Meinung nach die Essenz der Wizardry-Serie in der Vergangenheit, derzeit und auch in der Zukunft ist. Ich habe das übertragene Zeit-System angesprochen, das vielen Leuten unklar ist. Das Ultima-System beispielsweise benutzt das, was wir Echtzeit-System nennen. Wenn Sie sich in Ultima an einem Gefecht beteiligen, und dabei zum Essen weggeholt werden, werden Sie beim Zurückkehren an den Computer Ihre Party lediglich ermordet wiederfinden. Im Gegensatz dazu erlaubt das übertragene Zeitsystem von Wizardry dem Spieler, eine Kampfsequenz zu unterbrechen. Dieser fundamentale Unterschied ist äußerst wichtig, um den Spieler zum Planen von strategischen Manövern und dem Feintuning der Taktiken zu ermuntern. Deshalb sind unsere Spiele keine Finger-Ausdauer-Übungen. Unsere Philosophie ist es, die Leute zum Denken anzuregen und Lösungen zu einem Problem in einer logischen Art zu finden. Wir glauben, daß wir unser Ziel erreicht haben. Wizardry wurde an der Universität von Pennsylvania zum Lehren von Problemlösungen eingesetzt, ein Psychiater in Upstate New York benutzt Wizardry, um Kindern, die geistig gestört sind, zu unterrichten. Zunächst und als Wichtigstes wurde Wizardry entwickelt, um Spaß zu bereiten, aber es ist interessant die vielen Dinge kennenzulernen, für die Wizadry eingesetzt wurde."

PCG: Eine Frage zu den neuen Technologien: Arbeiten Sie an einem neuen Spielsystem, das bespielsweise sanft scrollende 3D-Grafiken beinhaltet?

RS: "Wir haben neue Technologien für Wizardry, aber ich kann nicht allzuviel zu dem Thema sagen, weil es derzeit noch im Experimentierstadium ist. Wir denken über ein sanft scrollendes 3D-Grafik-System nach, jedoch wissen wir nicht, ob wir es einsetzen werden."

PCG: CD-ROMS bieten die Möglichkeit, riesige Spiele zu entwickeln. Es können über 500 Megabyte auf einer einzigen CD untergebracht werden. Was halten Sie von CD-ROM? Glauben Sie, daß es überschätzt wird?

RS: "Ich denke nicht, daß CD-ROM überschätzt wird, in der Tat ist es etwas, was Softwareentwickler verzweifelt gerne als Standard sehen würden. Zugegeben, es hat keinen Einfluß auf die Hardware, und außerdem ist die Zugriffsgeschwindigkeit noch sehr lahm, aber das wird sich ändern. CD ROM wurde niemals als etwas anderes als ein Massenspeicher-Medium ausgegeben. Neue Spiele, die man auf dem Markt sieht, sind grafisch so aufwendig, daß oft dutzende Disketten in der Packung sind. Wir könnten eine geringere Diskettenanzahl erreichen, ohne die rie-

sigen Welten, die wir für Crusaders entwickelt haben oder die tollen Grafiken abzuspecken. Sir-Tech ist CD-ROM gegenüber positiv eingestellt, denn es erlaubt uns, so viel mehr zu tun, als wir bei einem 3,5 Zoll Disketten-Standard tun könnten. Außerdem sind Spiele, die soviel Festplattenplatz benötigen, für den Spieler unpraktisch. Ich glaube nicht, daß die Konsumenten mehr als sechs bis zehn Megabyte auf der Festplatte für ein Spiel reservieren wollen. Das CD-ROM minimiert den Platzbedarf für große Spiele."

PCG: Ist es nicht zu teuer, solche Spiele zu entwickeln? Um dieses Medium auszunutzen, muß ein gewaltiger Personalaufwand betrieben werden.

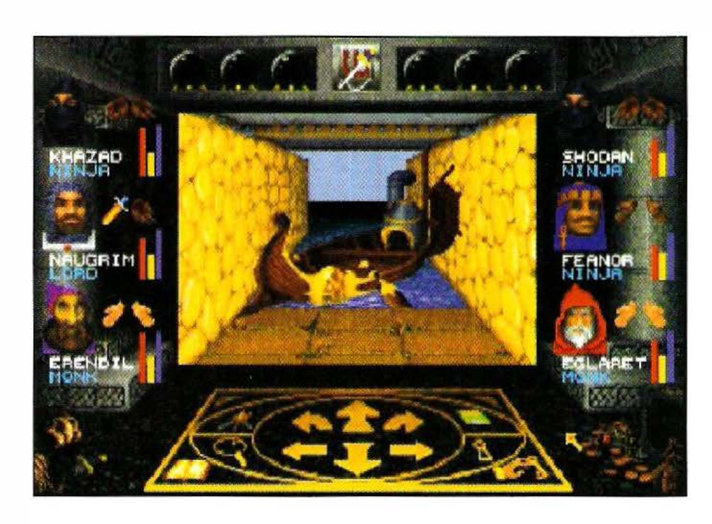
RS: "Verglichen mit den Spielen aus dem Jahre 1981, ist das Entwickeln von Spielen heute furchtbar teuer. Es ist wahr, daß immer mehr Grafiken eingebaut wurden. Mir wird ganz schummrig, wenn ich darüber nachdenke. Aber betrachten Sie auch all die anderen sich auftuenden Technologien, welche die Entwicklungskosten noch weiter erhöhen werden. Vor weniger als drei Jahren konnten wir uns doch noch gar nicht vorstellen, so viele Möglichkeiten mit Sound, Musik und Sprache zu haben. Sound und Musik werden vom Konsumenten als Standard-Features erwartet. Ende 1993 oder Anfang 1994 wird die Sprache wichtig werden. Stellen Sie sich vor, was dies für die Übersetzungskosten bedeutet. Tja, das Entwickeln von Spielen wird zu einem komplizierten Business, und immer, wenn etwas kompliziert wird, steigen die Kosten ins Uferlose. Aber das sind Herausforderungen, die wir annehmen, und all das wird die Software immer frisch und jung halten. Wenn die Software-Publisher den Kunden nicht immer Neues und Besseres anbieten würden, würde die Softwareindustrie sterben."

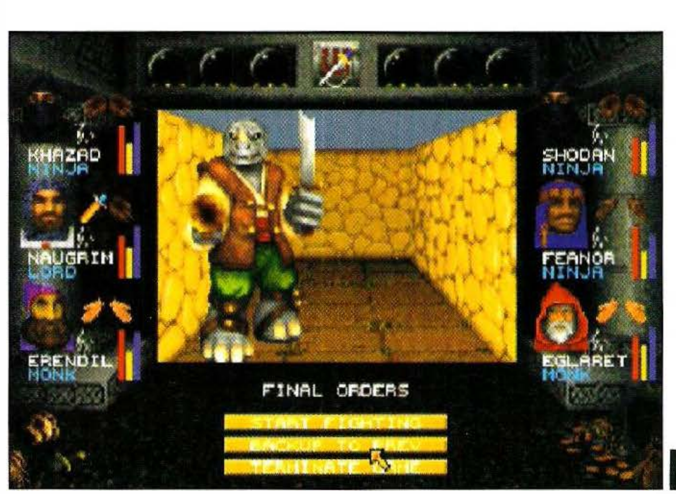
"Shakespeare sagte einmal: "Das Spielen ist die entscheidende Sache", was meiner Meinung nach die Essenz der Wizardry-Serie ist."

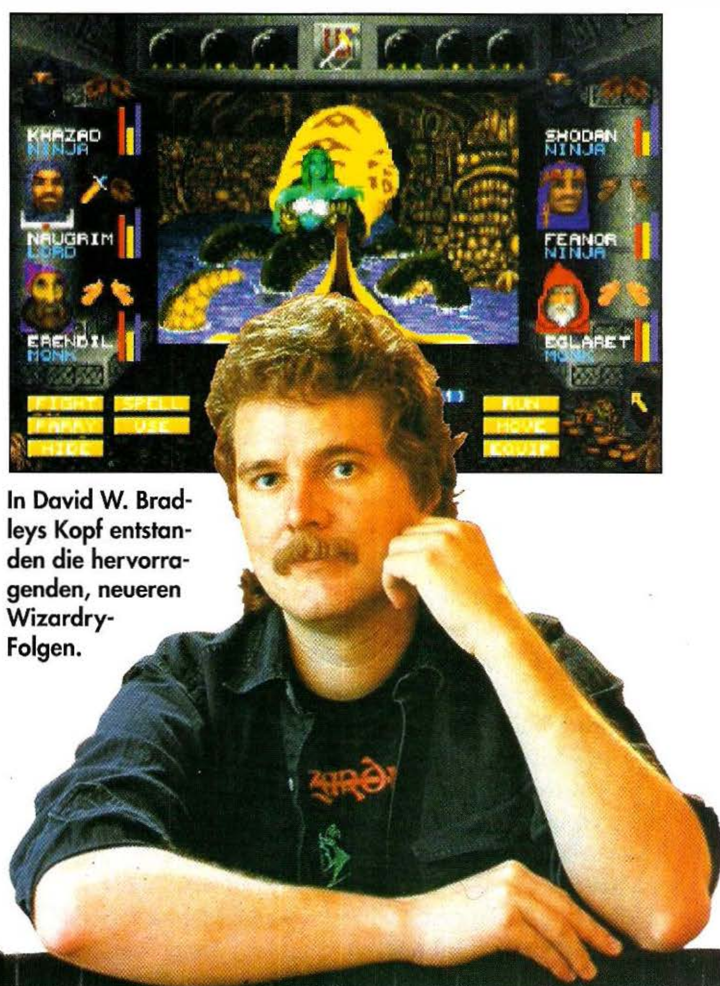
PCG: Können Sie sich der Meinung anschließen, daß der Spielespaß mehr und mehr von der Hardware abhängt?

RS: "Um Spaß mit einem Spiel zu haben, braucht man nicht mehr Hardware. Verbessernde Hardware-Standards erlauben Softwarefirmen nur, etwas Neues, noch Aufregenderes zu entwickeln. Aber wie ich vorher sagte: "Das Spielen ist die entscheidende Sache!" Das ist die Essenz von guten Computerspielen. Bessere Hardware erlaubt es, mehrere und aufwendigere Berechnungen durchzuführen, wodurch sich Spiele immer mehr der Realität angleichen. Ich versuche nicht anzudeuten, daß jemand, der Wizardry I kauft, gleich von dem beeindruckt ist, was er sieht, aber wenn diese Person weitermacht und das Game spielt, wird sie herausfinden, daß das Spiel heute noch genauso viel Spaß macht wie 1981, als es veröffentlicht wurde."

PCG: Was sind die Hauptunterschiede zwischen Wizardry I und Wizardry VII?







In David W. Bradleys Kopf entstanden die hervorragenden, neueren Wizardry-Folgen.

RS: "Nun, die Unterschiede sind zahlreich. Wizardry I wurde zuerst für den Apple II veröffentlicht, der einen 6502 Prozessor hat. Es war langsam, basierte auf Floppy-Disk-Laufwerken, benutzte Bilder, die Monster als Strichmännchen darstellten, Mauern waren nicht mit Farben ausgefüllt, sondern eher farblose Drahtgefüge. Es existierten auch keine Aktionen im Freien. Wenn die Party einmal zusammengestellt war, durfte man in den Dungeons keine Spielstände speichern. Deshalb war es wichtig, nicht nur das Durchlaufen des Dungeon zu überleben, es mußten die Charaktere auch stark genug sein, um den Weg zurück zum sicheren Hafen der Burg zu finden. Viele Rollenspieler liebten dieses Element der Gefahr und das Gefühl der Verzweiflung, wenn die Charaktere bei der Rückkehr starben. Jedoch haben sich so viele Leute dem Computerrollenspiel angeschlossen, daß sie dieses Element frustrierend finden. Deshalb lassen sich in Wizardry VI und VII die Spielstände im Dungeon nun speichern. Wizardry I erlaubte es, die Charaktere während des Spielens zu verändern und eine neue Party zu formen. Wizardry VI und VII veränderten diese Philosphie in der Form, daß man mit einem kreierten Charakter, bei dem man herausfand, daß er nichts taugte, auskommen mußte, ob man wollte oder nicht. Wie oft sind Sie mit Freunden in den Urlaub gefahren, und fanden heraus, daß einer von ihnen ein Idiot ist, und Sie mußten mit ihm auskommen, egal wie verzweifelt Sie waren, bis der Urlaub vorbei war? Das ist die Philosophie in Wizardry VII, und fast wie im echten Leben müssen Sie mit dem Guten und dem Schlechten auskommen. Wizardry VII enthält außerdem eine Routine mit künstlicher Intelligenz, die bis zu sechs Computerparties steuert. Diese Routinen sind sehr komplex und ausgewogen, sie sind etwas, daß bei der Entwicklung des ersten Teils noch unvorstellbar war.
Zum Schluß noch ist Teil 7 zehnmal so groß wie der erste Teil, bietet 256 Farben, Sound, Musik und und und....."

PCG: Wie werden Computerspiele im Jahre 2000 aussehen? Sind die Prozessoren dann noch schneller und die Grafiken noch farbenprächtiger?
RS: "Im Jahr 2000 sind die Prozessoren vielleicht hundert Mal schneller. Grafik-Darstellungen sind vielleicht echt dreidimensional. Die Demonstration, die Trip Hawkins´ neue Firma 3DO auf der CES bot, war sehr beeindruckend, und ich glaube, daß dies der Anfang eines neuen Grafik-Zeitalters ist. Wir haben viel von Virtual Reality gehört, aber bis die Hardwarehersteller die Produkte nicht ändern und der User furchtbare Apparate tragen muß, wird dieses Konzept nicht populär werden. Denken Sie nur einmal an die 3D-Filme, bei denen man die Brillen mit den Plastikgläsern tragen mußte. Wenn man kein Problem mit dem Tragen dieser Brillen hat, sind die Filme großartig. Aber niemand will sich damit zufriedengeben, noch wird irgendjemand das Tragen der Virtual-Reality-Helme, -Handschuhe, -Socken, -Unterwäsche etc. tolerieren."

PCG: Als Sie begonnen haben, war es noch möglich, zu Hause im stillen Kämmerlein ein Spiel zu entwickeln, das sich schließlich zum Megahit entwickelte. Diese Zeiten sind wohl vorbei. Brauchen wir eine spezielle Schule, wo man eine Ausbildung über Computerspiele erlangen kann?
RS: "Wizardry I wurde von zwei Leuten designed und entwickelt. Im Vergleich dazu benötgte Wizardry VII die Fähigkeiten von neun Leuten, und noch mehr Beta-Testern. Ja, die Tage, wo man ein Spiel zu Hause in der Freizeit machen konnte, sind vorbei.

DIE MACHER

Wenn es eine Schule gäbe, die solche Spieledesigner hervorbrächte, wäre das für Firmen wie Sir-Tech sehr gut. Jedoch ist Kreativität schwer faßbar. Meist sind die kreativsten Leute in drei Bereichen sehr talentiert. Im Geschichtenerzählen, Computerprogrammieren und Musizieren. Vielleicht ist es ein praktisches Problem, genügend Studenten für diese Game Design-Schule zu interessieren. Falls es eine solche Firma gibt, sollten Sie mir es unbedingt mitteilen. Ich würde gerne neue Talente für unsere Firma finden."

"CD-ROM ist etwas, was Softwareentwickler verzweifelt gerne als Standard sehen würden."

PCG: Kann der Spielemarkt noch immer wachsen?
RS: "Sicherlich! Wenn Sie darauf achten, was die Leute meist mit ihrer Zeit anstellen, dann merken Sie, daß sie sie mit Unterhaltung verbringen. Computerspiele, besonders mit den Fortschritten in der Zukunft, werden für eine hervorragende Unterhaltung sorgen, in einem Level von Realismus, den man sich nicht vorstellen kann. Außerdem waren die Leute immer darauf versessen, die neue und nächste Technologie zu sehen. Ich glaube, diese Kuriosität wird dem Spielemarkt zu weiterem Wachstum verhelfen, denn vieles der neuen Technologien wird zuerst in Spielen vorgestellt, und erst dann in anderen Softwareanwendungen eingeführt."

PCG: Was können wir in der nächsten Zukunft und im Jahr 2000 von Sir-Tech erwarten?
RS: "In der Entwicklung befindet sich ein neues Spiel, das völlig neuartig ist. Der Arbeitstitel lautet Ambush, der jedoch bis zur Veröffentlichung im Oktober noch geändert wird. Ambush ist eine Rollenspiel-Simulation, die jedoch nichts mit Fantasy, sondern vielmehr mit strategischem Rollen-Management zu tun hat. Der Spieler kann bis zu acht verschiedene Kaufleute steuern und durch spezielle Such- und Zerstör-Missionen geleiten. Über die anderen Titel für 1993 darf ich noch nichts sagen. Und im Jahr 2000, tja, ich habe keine Ahnung was wir dann machen."

PCG: Gibt es irgendetwas, das sie in diesem Markt ändern würden?
RS: "Da gibt es viele Sachen, die ich gerne ändern würde. Eines ist die zuverlässigere Veröffentlichung von neuen Programmen mit größerer zeitlicher Genauigkeit. Der Software-Publisher ist in der Mitte gefangen. Wir müssen Produkte lange vorher ankündigen, um Distributoren und Geschäfte auf die Auslieferung vorzubereiten, wenn wir aber unsere Vorankündigungen machen, sind wir nicht sicher, ob das Produkt an diesem Tag erhältlich sein wird. Wir verlassen uns darauf, daß uns unsere freien Mitarbeiter vollständig informieren, und wir tun was wir können, um zeitliche Verzögerungen zu verhindern. Die Programme sind jedoch so komplex geworden, daß sich schwer einschätzen läßt, wann ein Programm wirklich fertig ist. Alles was ich Ihren Lesern sagen kann ist: "Seien Sie geduldig, wenn ein Publisher zu spät dran ist. Wir können nicht immer zeitliche Verzögerungen verhindern, aber wir von Sir-Tech tun unser Bestes und lassen es nie zu, daß schreckliche Software mit unserem Namen das Tageslicht erblickt, auch wenn wir noch so fürchterlich spät dran sind."
PCG: Vielen Dank für das ausführliche Interview und viel Erfolg für Wizardry im nächsten Jahrtausend.



Das ist die vergnügliche Truppe um die Gebrüder Sirotek, die für die hervorragende Wizardry-Reihe verantwortlich zeichnet. Vorbei sind die Zeiten, als eine Person imstande war, ein Rollenspiel zu kreieren.

Dungeons und Monster erwachen

Ambermoon - Ein Schöpfungsakt

Wie ensteht ein Rollenspiel? Wer ist daran beteiligt? Dazu lassen wir den Spieledesigner Karsten Köper, Schöpfer von Amberstar, persönlich zu Wort kommen. Er berichtet uns direkt aus der Entwicklung von Ambermoon, dem Nachfolger zum Verkaushit Amberstar.

Von Hans Ippisch und Karsten Köper

Thalion ist eines der wenigen deutschen Softwarehäuser, die mit einem Rollenspiel europaweit Erfolg hatten. Seit 1991 arbeitet man dort bereits an dem Nachfolger, der mit sanft scrollender 3D-Grafik-Technik aufwarten kann. Diese Routine existierte übrigens schon lange, bevor Underworld veröffentlicht wurde. Wir haben nun **Karsten Köper**, den Designer, gebeten, die Entwicklung des Nachfolgers aus seiner Sicht zu beschreiben.





Phase 1: Basic Things

"Wenn man über Ambermoon schreiben soll, dann kann man Amberstar nicht aussparen, denn alles, was in Ambermoon vorkommt, hat seine Anfänge in Amberstar. Genau genommen waren da sogar die RPG Editoren... Was sind die RPG-Editoren?
Als mir im Jahre 1988 die Idee zu Amberstar kam, habe ich zuerst damit angefangen, mir ein Editor-Paket zu schreiben. Der Sinn dieser Editoren war und ist es, die riesigen Daten-Mengen jedes Amber-Programms möglichst einfach erstellen und verändern zu können. Dazu muß man noch anmerken, daß wir seit dem Erscheinen von Amberstar theoretisch schon seine beiden Nachfolger veröffentlichen können. Diese hätten dann zwar neue Grafiken und eine neue Geschichte geboten, aber sie hätten Amberstar ansonsten wie ein Ei dem anderen geglichen. Doch meist kommt es anders als man denkt.....
Das Editor Paket besteht aus drei verschiedenen Editoren.

Zunächst gibt es einmal den RPG-Editor. Mit diesem Editor werden die Daten der Partymitglieder, NPC's (Nicht Spieler Charaktere) und Monster entwickelt. Des Weiteren werden Gegenstände erschaffen, die dann in die Rucksäcke der verschiedenen Charaktere und Monster gepackt werden können. Man kann jedoch auch Schatztruhen und Händlerlisten mit ihnen auffüllen. Zusätzlich gibt es noch eine Funktion, um Monstergruppen zusammenzustellen, und diverse andere kleine Daten-Editoren.

Der MAP-Editor dient zum Erstellen von Karten. Die Hauptfunktion dieses Editors liegt darin, die 2D-Karten von Amberstar zu editieren. Zusätzlich kann man mit seiner Hilfe Ereignisse, Charaktere und Monstergruppen auf den Karten verteilen. Der LAB-Editor ist im Prinzip ähnlich. Hiermit kann man Daten für die Labyrinthe erstellen. Er beinhaltet die meisten Funktionen des MAP-Editors.

Phase 2: Brainstorm

Kurz nach dem Amberstar veröffentlicht wurde und die englische Übersetzung fertig war, habe ich mich mit allen Leuten, die an Ambermoon beteiligt sind, zusammengesetzt, und die Möglichkeiten bei dem Nachfolger besprochen. Im Laufe der folgenden Meetings haben sich dann eine ganze Reihe von Ideen ergeben. Leider kam ich um die Pflicht nicht herum, neue Editoren zu entwickeln. Das hat zwar sehr viel Zeit gekostet, jedoch wird

man von Ambermoon nicht behaupten können, daß es nur ein neuer Aufguß von Amberstar ist. Dies läßt sich mit Sicherheit von einer anderen Firma behaupten, die ihre Rollenspielserie fast unverändert lange weitergeführt hat. Es wurden nicht nur Ideen aus dem Entwicklungsteam aufgenommen, sondern auch die Anregungen von Amberstar-Spielern beachtet. Viele haben bei uns angerufen oder einen Brief geschrieben. Aus den Meetings, Briefen und Anrufen resultieren also die ganzen Änderungen (**siehe Kasten "Was ist neu?"**).



Phase 3: Das Team

Wie ensteht nun ein Teil der Amber-Trilogie? Leider ist es schon lange nicht mehr so wie in den alten Tagen, wo eine Person ganz alleine das Design, die Grafik, die Musik und das Programm gestaltet hat. Vielmehr muß man diese Aufgaben nun auf mehrere Leute verteilen. Das eigentliche Team setzt sich wie folgt zusammen:

Karsten Köper, Design:
Ich habe mit der Überarbeitung der Editoren angefangen, während ich anschließend die Landkarten von Lyramion editierte. Alleine diese Landkarte ist 256 Abschnitte mit jeweils 50 mal 50 Grafikblöcken groß. Zum Vergleich dazu ist die Landkarte in Amberstar nur 64 Abschnitte groß. Insgesamt enthielt Amberstar 154 verschiedene 2D- und 3D-Karten. Ambermoon wird fast 1.000 verschiedene beinhalten. Nach dem Editieren dieser Karten werde ich mit dem Entwickeln der Aufgaben und Dungeons beginnen.

Jurie Hornemann, Programm:
Zunächst hat Jurie die alten Sources von Amberstar vom Atari ST auf den Amiga konvertiert. Amberstar wude auf dem ST entwickelt, während wir nun auf Amiga entwickeln. Anschließend hat er das gesamte System überarbeitet und mit dem Integrieren der neuen Ideen begonnen. Vor allen Dingen hat er sich im Bereich der neuen Spielsteuerung sehr viel Mühe gegeben.

Thorsten Mutschall, Grafik:
Thorsten hat am Anfang der Entwicklung von Ambermoon die Grafiken für die Rahmen und Fenster der Bildschirme gemalt. Darauf hat er einige Grafiken für die neuen 3D-Dungeons gezeichnet und die Grafiken der Händler und Zwischensequenzen überarbeitet. Nun arbeitet er an den Monstern für die Kampfgeschehnisse.

Monika Krawinkel, Grafik:
Wer Amberstar gespielt hat, durfte bereits einen großen Teil der Werke von Monika bewundern. Monika malte dort den größten Teil der Grafiken. Jetzt hat sie zuerst die Grafiken für die 2D-Karten der Innenräume und die 3D-Grafiken der Städte gemalt. Derzeit arbeitet sie an der Gestaltung der Objekte für die 3D-Dungeons.

Henk Nieborg, Grafik:
Bis vor kurzem war Henk mit der Grafik von Lionheart beschäftigt. Bevor er mit seinem neuen Projekt beginnt, kümmert er sich um die Gestaltung des Vor- und Abspanns.

Erik Simon, Entwicklungsleitung:
Erik ist so eine Art "Mädchen für alles". Hauptsächlich ist er für die Überwachung der Entwicklung von Ambermoon zuständig. Da er aber auch ein hervorragender Computergrafiker ist und sein Projekt Lionheart beendet ist, hat er sich bereit erklärt, mir beim Desgin von Ambermoon zu helfen. Zur Zeit erstellt er Grafiken für einen Teil des Ambermoon-Szenarios.

Mathias Steinwachs, Musik:
Wer schon einmal No Second Prize oder Lionheart gespielt hat, kennt die Musikstücke von Mathias. Bereits seit Mitte letzten Jahres ist Mathias damit beschäftigt, Musiken für Ambermoon zu komponieren. Was er bis jetzt erschaffen hat, wird die Spieler von Ambermoon verzaubern.

Was ist neu an AMBERMOON?

1. Es gibt jetzt zehn Speicherplätze für die Spielstands-Speicherung.
2. In Kisten können Gegenstände, Gold und Rationen gelegt werden.
3. Die Steuerung wurde komplett, insbesondere im Inventory, verbessert.
4. Der Maßstab der 2D-Karten wurde vergrößert.
5. Die 3D-Dungeons wurden vom Blockverfahren auf Bitmap-Polygone umgestellt.
6. Auf dem Amiga wird der 5-Plane Modus (32 Farben) genutzt.
7. Der Automapper wurde übersichtlicher und schöner, beispielsweise durch Gotopoints. Das heißt, wenn man in einer Stadt einmal den Waffenhändler besucht hat, kann man von jedem Punkt der Stadt aus automatisch zu ihm gelangen.
8. Das gesamte Spiel wird ungefähr drei- bis viermal größer sein als Amberstar.
9. Der Kampfscreen wurde überarbeitet, Monster können jetzt auch in die erste Reihe gelangen.





Phase 4: State Of Point

Selbst während wir Ambermoon entwickeln, kommen uns ständig neue Ideen. Viele von denen werden wir erst im dritten Teil verwirklichen können. Glücklicherweise sind einige dieser Ideen mit relativ geringfügigem Aufwand zu bewerkstelligen, womit ein Teil noch in Ambermoon rutschen wird. Insgesamt gesehen kann ich allen, die Amberstar gerne gespielt haben, mit Ambermoon ein Erlebnis sondersgleichen versprechen. Hier möchte ich auch gleich meinen persönlichen Aufruf folgen lassen. Ich möchte allen, die Amberstar gekauft haben, danken und hoffe, daß ihnen das Spielen genauso viel Spaß gemacht hat, wie mir das Entwickeln. Wer Kritik, Ideen oder Änderungsvorschläge äußern möchte, sollte mir schreiben. Wir werden die Wünsche zwar nicht mehr in Ambermoon unterbringen können, aber es wird ja auch noch einen dritten Teil geben. Eure Briefe richtet bitte an folgende Adresse:



Thalion Software GmbH
z.Hd. Karsten Köper
Königstr. 16
W-4830 Gütersloh

Karsten & Konkurrenz

Wir haben Karsten zu seiner Meinung über die Rollenspiele der letzten Zeit befragt. Er sieht dies nicht als Vergleich mit seiner eigenen Arbeit an, sondern betrachtet die Konkurrenz mit fast zwölfjähriger Erfahrung auf dem Computersektor.

MIGHT & MAGIC IV

"Tja. Hier könnte man beinahe sagen 'Außen Hui und innen Pfui'. Da hat mir Might & Magic III noch wesentlich besser gefallen, wo jedoch auch schon zu wenig Story enthalten war. M&M IV hat zwar wirklich tolle Grafiken und einen fantastischen Sound (zumindest auf einer Roland SCC1 in Verbindung mit einem Soundblaster Pro), aber was das Spiel selber anbelangt, ist es doch sehr öde. Man klappert einfach die Weltkarte ab und rauscht durch die Städte und Dungeons. Ich habe für M&M IV nur knapp fünf Tage gebraucht, und war anschließend sehr enttäuscht, fast DM 90,- dafür bezahlt zu haben."



WIZADRY VII

"Wow, was für ein Unterschied zu M&M IV. Nicht nur die Grafik und der Sound sind fantastisch, nein, auch die Story ist riesig. Ich war fast vier Monate mit Wizardry VII beschäftigt, und bis auf ein paar Kleinigkeiten war es ein Spielvergnügen von vorne bis hinten. Nur die mickrige Endsequenz und einige Dinge an dem Spielsystem haben mich gestört."



ULTIMA VII

"Zunächst gilt es einmal festzuhalten, daß ich der Ultima-Fan überhaupt bin. Ich kann sogar behaupten, daß mit Ultima meine Leidenschaft für Rollenspiele überhaupt anfing. Über Ultima VII bin ich allerdings ein bißchen verärgert. Zum einen war mein vorheriger PC386/25 MHz gar nicht in der Lage, eine vernünftige Spielgeschwindigkeit herzustellen. Erst als ich mir einen PC486/50 Mhz gekauft habe, war ich wieder glücklich. Das zweite Ärgernis waren die gräßlichen Bugs in der ersten Version. Die Bugs sind dafür verantwortlich, daß ich U7 noch nicht zu Ende gespielt habe. Nach zwei Monaten bekam ich zwar ein Update, welches sich aber weigerte, meine alten Spielstände zu benutzen. Also wirklich, Leute, ich kann ja aus eigener schmerzlicher Erfahrung verstehen, daß man nie alle Bugs findet. Aber daß das Update die alten Spielstände nicht mag, ist eine Unverschämtheit. Ansonsten ist U7 eine hervorragende Weiterführung der Ultima-Legende und somit dennoch allen Ultima-Fans zu empfehlen."



ULTIMA UNDERWORLDS I &II

"Einfach perfekt. Das wird die Zukunft der Computer-Rollenspiele, zumindest was die Darstellung der Dungeons angeht. Die einzigen Dinge, die mich gestört haben, sind das Fehlen einer richtigen Welt und die Echtzeitkämpfe. Ich hasse sie in CRS."





LEGENDS OF VALOUR

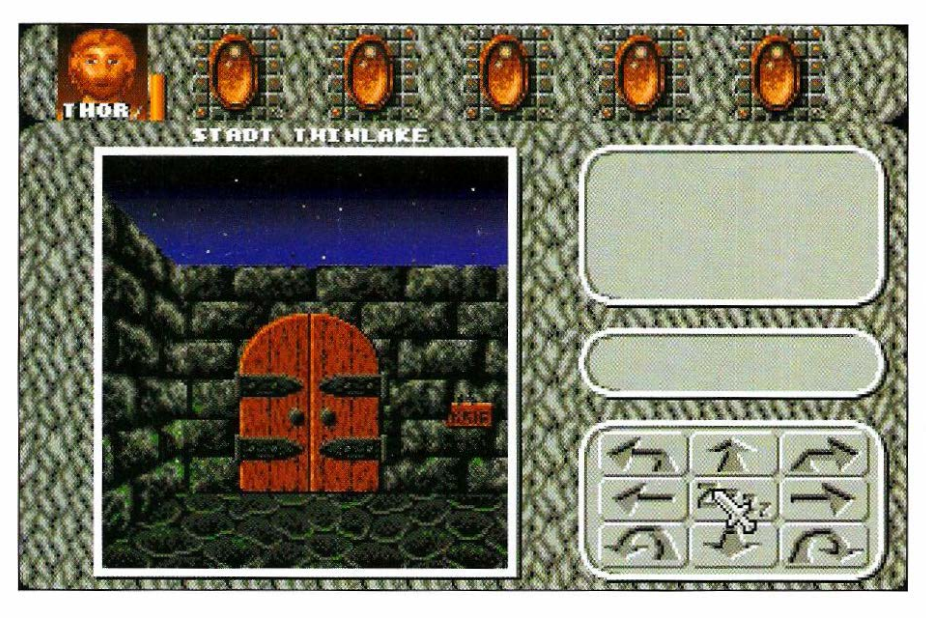
"Nachdem es von einigen Leuten als direkte Konkurrenz von Ambermoon auf 16-Bit angesehen wird, habe ich bisher ein paar Mal kurz hineingeschaut. Mir bleibt nur festzustellen, daß eine neue Technik mit Bitmap Polygon-Dungeons alleine noch kein gutes Spiel ausmacht. Wenn man nur Wert auf Technik legt, und auf den Wow-Effekt hofft, wird das auf kurz oder lang immer schiefgehen."

Ein deutsches Gestirn

AMBERSTAR

Wahre Rollenspielqualitäten stehen im Mittelpunkt dieses phantastischen Werks von Thalion, das sich selbst mit den Meisterstücken Origins ohne weiteres messen könnte. Eine ganze Serie ausgefeilter Abenteuer erwartet jeden, der den Mut besitzt diese überwältigende Herausforderung anzunehmen.

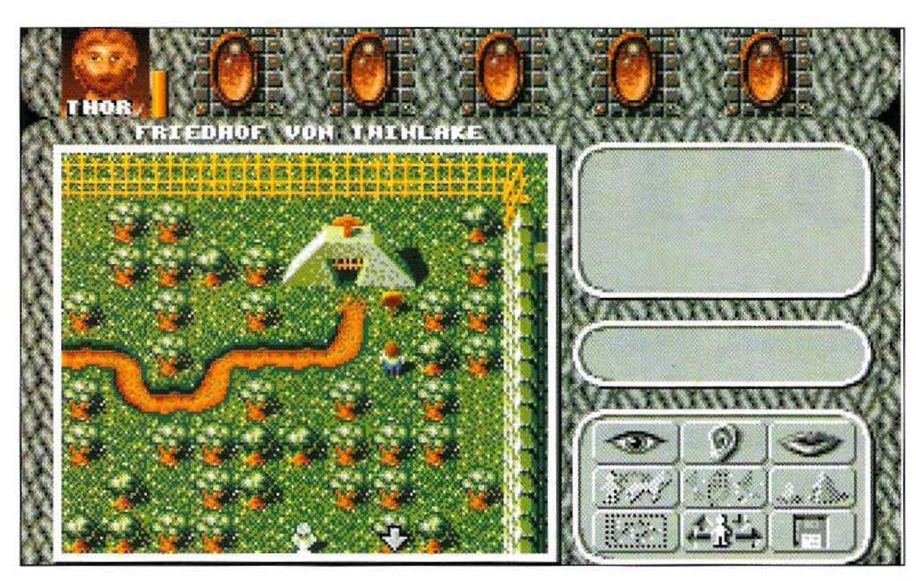
Allein schon die hervorragend auf 80 Seiten erzählte Vorgeschichte läßt auf außergewöhliches Vergnügen hoffen. Der kleine Junge Tar wird wegen seines unterschiedlichen Äußeren ständig von den anderen Kindern gehänselt, bis er eines Tages in Wut seine angeborenen, schwarzmagischen Fähigkeiten einsetzt und einen der Peiniger tötet. Die furchtsamen Bauern stoßen ihn daraufhin aus, sein Ziehvater bringt Tar zum Turm der Sucher des gefährlichen Wissens, einer Zauberergilde, die sich mit den dunklen Mächten beschäftigt. Schneller als jeder Schüler vor ihm erringt er den Meistertitel, wobei er die Identität seines wahren Vaters erfährt: Es ist Tarbos, Sohn des Herrschers der Hölle. Erfüllt vom Durst nach Macht liest er in verbotenen Büchern und wird aus dem Turm verwiesen. Doch zu spät. Durch das neue Wissen gelingt ihm die Beschwörung des Dämons, der sich sein Vater nennt. Der folgende Konflikt ist schrecklich, doch Tarbos behält die Oberhand, der Höllenkönig verschmilzt angesichts der Niederlage seine gesamten Kräfte mit seinem Sprößling. Von Größenwahn über seinen Sieg ergriffen, ruft Tarbos sich selbst zum Gott des Chaos aus und verlangt Verehrung. Die ersten Versuche ihn zu stoppen schlagen katastrophal fehl. Erst den größten Magiern des ganzen Königreichs Lyramion gelingt das schier Unmögliche. Sie verbannen den Lorddämon Tarbos mit Hilfe des Amberstars auf den dritten Mond des Planeten. Um eine Rückkehr auf ewig zu unterbinden, die nur am gleichen Platz durch einen Gegenzauber vollbracht werden könnte, versiegeln sie die Burg Godsbane, in der das Ritual stattfand, mit dem Amberstar und zerbrechen ihn in 13 Teile. Etwa 1.000 Jahre später erliegt ein machtlüsterner Magier der Versuchung Tarbos zu befreien. Unterstützt von einem Fürsten des Dämonenreichs teleportiert er sich nach Godsbane. Diese Option bleibt dem Helden, der natürlich von allem als einziger Wind bekommen hat, leider versperrt. Er muß sich auf die Suche nach den 13 Bruchstücken machen, um die Welt vor dem Untergang zu retten.



Große Auswahl

Mit den schon klassischen sieben humanoiden Rassen, die ihrerseits wiederum zwischen den neun Klassen wählen müssen, präsentiert sich dieses Rollenspiel als überdurchschnittlich vielfältig. Zu Beginn steuert man allerdings nur einen Charakter, d.h. natürlich, daß auch nur einer "ausgewürfelt" werden muß. Erst mit fünf gleichgesinnten Freunden, die einem während des Spiels begegnen, ist die Party komplett. Jeder einzelne Charakter darf, von Rassenbeschränkungen abgesehen, nach Wunsch den Gilden beitreten. Dort kann er mit den nötigen Erfahrungspunkten eine Stufe aufsteigen und seine Fertigkeiten verbessern. Wie üblich spiegelt sich die Verfassung der Helden in ihren Lebenspunkten wieder. Ähnlich vielen anderen Systemen können die Charaktere von allen möglichen Leiden befallen sein, die sie in ihren Fähigkeiten beeinträchtigen und manche Aktionen völlig ausschließen. So büßt ein Blinder 3/4 seiner üblichen Kampfkraft ein, während Irritation den Einsatz von Magie unterbindet. Gebrechen aller Art können beim Heiler gegen ein kleines Entgeld beseitigt werden. Neben den oben genannten Punkten stellt außerdem die große Anzahl verschiedenster, teilweise sogar magischer Ausrüstungsgegenstände jeden Charakter höchst detailliert dar.





Thalion hat mit Amberstar bewiesen, daß man es auch hierzulande versteht, vorzügliche Rollenspiele zu programmieren.

Nichts für Hack´n Slay-Freaks

Kaum ein Rollenspiel kommt ohne Kampfsequenzen aus, doch Konflikte dieser Art gehören eigentlich nicht wirklich zum wichtigen Geschehen, sondern unterbrechen es nur immer wieder. Um so mehr handgreifliche Auseinandersetzungen an der Tagesordnung stehen, desto näher lehnt sich das Spiel an die Genre Strategie bzw. Action an. Gefechte gehören bei Amberstor zur Mangelware, womit allerdings auch nicht jedermanns Geschmack getroffen sein dürfte. Verständlicherweise sind damit diese Nebenhandlungen bei weitem nicht so komplex ausgearbeitet wie der Rest, aber der gute alte Ultima-Stil (Ultima 3 bis 5) hatte auch seine Stärken und ist den meisten anderen Systemen immer noch ebenbürtig. Durch die recht spezifisch präsentierten Charaktere ergibt sich natürlich auch hier eine von den Regeln her höchst realistische Darstellung.

Hokus Pokus

Schon die drei unterschiedlichen Zauberer-Klassen deuten bereits auf ein ausgetüfteltes Magiesystem hin. Schwarz-, Weiß- und Graumagier erlernen mit der Zeit Sprüche aus ihrem Spezialgebiet. Um einen Zauber zu wirken, benötigt man einerseits die theoretischen Kenntnisse, andererseits auch noch ausreichend praktische Erfahrung und genügend astrale Energie. Die Anzahl verschiedener Zauber ist zwar ziemlich hoch (mehr als 90), aber ihre Wirkungen überschneiden sich häufig. Vor allem sollte man sich bald nach einem kompetenten Graumagier umsehen, er beherrscht Sprüche, die zur Lösung eines schweren Problems beitragen können.

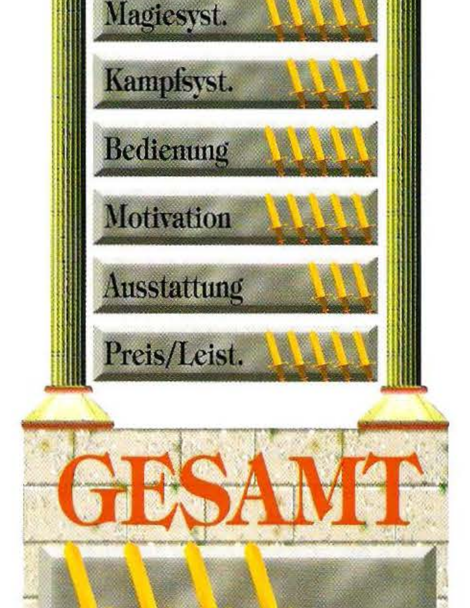
Grübeleien

Wie schon gesagt, treten Schlachten bei Amberstor nicht gerade in den Mittelpunkt, dafür verlangen einem unzählige knüppelharte Puzzles das Letzte ab. Hilfreiche Informationen erhält man oftmals von den unglaublich vielen NSCs und auf die Dialoge mit den selben wurde ebenfalls besonders Wert gelegt. Dazu kommen noch die schon aus anderen Rollenspielen bekannten Rätselmünder, denn ohne die passende Antwort bleiben teilweise essentielle Gebiete unerforscht. Zum Glück gibt es ja eine ganze Menge Aufgaben zu erledigen, ansonsten würde man früher oder später hoffnungslos an einer Stelle hängenbleiben und verzweifeln. Größtenteils wird das Geschehen aus der 3D-Sicht beobachtet, in den verzweigten Labyrinthen verhindert das Automopping jedoch den Verlust der Orientierung.

Grafik und Sound sind im Vergleich mit den neuesten Produkten anderer Hersteller vielleicht nicht mehr spitze, aber durchaus akzeptabel. Noch einer kleinen Eingewöhnung findet man sich auch mit der Benutzeroberfläche gut zu recht. Es bleibt auf alle Fälle das gespannte Warten auf die Fortsetzung: Ambermoon.

Alexander Geltenpoth





Schlachten-Trio

BATTLETECH

Obwohl programmtechnisch schon ziemlich antiquiert, findet das alte BattleTech-Trio überraschenderweise immer noch Zulauf. Wahre Rollenspiel-, Strategie- und Action-qualitäten setzen sich eben relativ unabhängig von der unzureichenden EGA-Grafik durch.

The Crescent Hawk´s Inception Das Rollenspiel

Auf dem kleinen Planeten "Pacifica" regiert zur Zeit das Haus Steiner. Man schlüpft in die Rolle des noch unerfahrenen Kadetten Jason Youngblood, dessen Vater sich schon jetzt einen Legendenstatus als Mechpilot erkämpfte. Dementsprechend hoch werden die Anforderungen an seinen Sohn gestellt. Bereits früher als erwartet wird er sie unter Beweis stellen müssen. Nach einer relativ ruhigen Aufbauphase, in der man notwendige Fähigkeiten verbessern kann, überfällt plötzlich "der Drache" (Haus Kurita) den friedlichen Planeten und verleibt ihn seinem Reich ein. Jason überlebt diesen bedauerlichen Zwischenfall, aber sein Vater gilt als verschollen und seine Battlemecheinheit ist vernichtet oder zerstreut. Es gilt den Planeten um jeden Preis zurück zu erobern, aber dafür müßte man das versteckte Starleague-Depot ausfindig machen, über dessen Verbleib Gerüchten zufolge nur Jasons Vater und seine engsten Freunde Bescheid wissen. Eine gefährliche Odyssee durch ganz Pacifica beginnt...

Der Charakter für dieses Unternehmen ist schon vorgegeben, an seinen Standardwerten ändert sich auch während des Abenteuers nichts mehr, aber er kann seine Fertigkeiten in allen wichtigen Gebieten weiterentwickeln. Vor allem auf die Waffen-, Pilot und Bordschützenfähigkeiten sollte man ein besonderes Augenmerk richten, in den Bereichen Technik und Erste Hilfe finden sich im Laufe des Spiels Spezialisten, die tatkräftige Unterstützung leisten. Die nötigen Kröten für dieses Unterfangen lassen sich durch ein paar Spekulationen an der Börse berappen und durch die stark schwankenden Kurse läßt sich sehr schnell ein Vermögen erwirtschaften.

Im Kampf wurde auf jegliche Action-Sequenz verzichtet, es bleibt eine rein taktische Berechnung, die mit dem Brettspiel vergleichbar ist, wenn auch der Sprungfähigkeit vieler Mechs leider kaum Wichtigkeit zukommt. In den zahlreichen Auseinandersetzungen wird auch die Überlegenheit der Schlachtkolosse gegenüber Infanterietruppen klar, Fahrzeuge wie Panzer sind allerdings nicht mit von der Partie.



Heutigen Maßstöben zu Grunde kann die Grafik und der Sound (ein lästiges Piepsen!) als miserabel bezeichnet werden, die Benutzerführung hingegen ist ausgefeilt und leicht zu handhaben. Motivation ist durchaus vorhanden, aber der gesamte Auftrag läßt sich in wenigen Stunden lösen.

The Crescent Hawk´s Revenge ...liegt eher im Genre Strategie

Jason Youngblood hat endlich herausgefunden, daß das Haus Kurita seinen Vater gefangenhält. Genauere Informationen erhofft er sich auf dem Planeten "Lyons" zu finden, auf dem die Kell Hounds stationiert sind. Dabei zählt er natürlich auf Morgan Kell, den ehemaligen Vorgesetzten von Jason´s Vater. Doch bereits im Landeanflug greifen mehrere Kurita-Raumjäger Youngbloods Transportschiff an und zwingen es zur Notlandung. Ein feindlicher Mech stürmt sogleich auf das Wrack zu, um etwaige Überlebende auszulöschen, nur ein unerfahrener Mech-Pilot der Kell Hounds steht zur Verteidigung bereit...

Im Vordergrund dieser Fortsetzung steht zweifellos die Strategie. Schnelle Entscheidungen sowie überlegte Steuerung mehrerer BattleMechs gleichzeitig führen zum Sieg. Die charakteristischen Fähigkeiten der einzelnen Personen spielen größtenteils nur im Zusammenhang mit der Schlacht eine Rolle. Zumindest Grafik und Sound sind erheblich besser, aber immer noch weit vom mittlerweile gewohnten Standard entfernt. Zahlreiche Szenarios garantieren langen Spielspaß, ein paar Tips in der Anleitung erleichtern den Einstieg und helfen mit der komplexen Steuerung sowie der relativ hohen Schwierigkeit klarzukommen.



Jenner gegen Jenner, eigentlich ein fairer Kampf, aber das linke Bein des Gegners ist schon schwer beschädigt und verringert seine Höchstgeschwindigkeit.

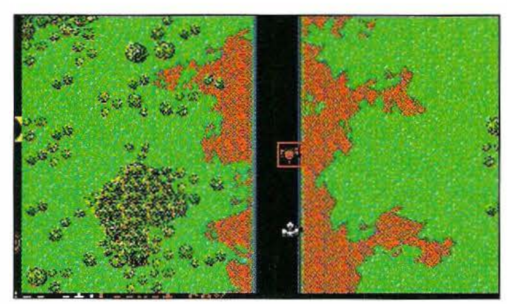
MechWarrior

Die wohl erste und bisher leider einzige Simulation eines BattleMechs am PC, läßt nur in den Punkten Grafik und Sound zu wünschen übrig, die aufgebaute Atmosphäre ist trotzdem sehr gelungen.

In einer Intrige um den Herrscherthron eines Planeten der Vereinigten Sonnen (Haus Davion), werden sämtliche Familienmitglieder von "Gideon Braver" Vandenburg getötet, er selbst muß ins Exil flüchten. Voller Rachegelüste macht er sich daran, eine eigene Mech-Lanze zu gründen, um die Mörder seiner Verwandten bestrafen zu können. Lange Reisen durch die Galaxis, gefolgt von endlosen Schlachten als Söldner stehen ihm bevor, bis er die gnadenlosen Killer findet und ihnen ihre Schandtaten heimzahlt.

Ein alter Freund stellt dem noch unerfahrenen Mech-Piloten einen "Jenner" zur Verfügung. Wie alle leichten BattleMechs liegt dessen Stärke in seiner schnellen Bewegung, denn weder Bewaffnung noch Panzerung empfehlen einen wirklichen Zweikampf. Außerdem gehört Gideon Braver noch zu den blutigen Anfängern, d.h. gezielte Treffer sind reine Glückssache. Jeder Abschuß läßt unseren Helden an Zuversicht und Können gewinnen, so daß nach ein paar erfolgreichen Aufträgen ein wahrer Profi seine Finger über die Kontrollen huschen läßt. Mit den angewachsenen Ersparnissen durch den schwer verdienten Sold können neue Mechs erstanden und Piloten für sie angeheuert werden. So bekommt man ziemlich schnell eine hübsche Lanze zusammen.





Der gesamte Kampf läuft höchst realistisch ab, sogar die Sprungfähigkeit wurde mit einbezogen. Gezielt wird über ein Fadenkreuz, so daß ein Gegner schnell kampfunfähig geschossen werden kann, ohne aber dessen Mech komplett zu zerstören. Sollte man schon einige Söldner unter Vertrag haben, werden diesen Befehle über Funk erteilt. Sämtliche Vorgänge können dabei über einen taktischen Schlachtplan verfolgt werden.

Verglichen mit den BattleTech-Centern, die demnächst auch in Europa ihren Einzug feiern, ist diese Simulation sicherlich lächerlich, stellt bis jetzt aber einen sehr unterhaltsamen Zeitvertreib dar.

Alexander Geltenpoth









Kampfstark

Buck Rogers 2
-Matrix Cubed-

Mit Hilfe Buck Rogers ist es der NEO (New Earth Organisation) zwar gelungen, die Kontrolle über die Erde zu erlangen, aber RAM (Russo-American Mercantile) gibt sich noch lange nicht geschlagen.

Trotz der Vernichtung ihrer stärksten Waffe, der "Doomsday Device", einem gigantischen Machtinstrument à la Todesstern, verfügt RAM noch bei weitem über mehr Resourcen als die verseuchte und ausgebeutete Erde. NEO sieht der Zukunft jedoch mit einem Hoffnungsschimmer entgegen, der Lord von Berekley will sich nämlich zum Sonnenkönig krönen lassen, um danach sämtliche Bewohner dieses Systems gegen die korrupten RAM-Mutanten zu vereinen. Damit steht er bei letzteren auf der Abschußliste ganz oben, also wurde in weiser Vorraussicht ein bereits erprobtes, sechsköpfiges Heldenteam zu seinem Schutz befohlen, daß der König auch wirklich lang lebe.

The RAM strikes back

Während der Krönung geschieht jedoch Unglaubliches: Der renommierte Wissenschaftler Dr. Romney wird von RAM-Schergen entführt, die wohl von seiner neuesten Erfindung Wind bekamen. Dabei handelt es sich um einen Matrix-Würfel, mit dem ungeheure Energien aus jedem beliebigen Material erzeugt werden können. Die just erst gegründete Allianz zerfällt in ihre Einzelteile, die Merkurianer wollen ihr Energie-Monopol um keinen Preis aufgeben, Raumpiraten und Rebellen sind eher an der Macht interessiert, die mit der Wundererfindung verbunden ist. Momentan hält RAM aber noch alle Trümpfe in der Hand und wird diese sicherlich mit gnadenloser Härte gegen jeden, der sich ihnen in den Weg stellt, ausspielen. Zum Glück sind die Spezialisten in solchen Fällen ja nicht weit, und ein berüchtigtes Sextett erhält natürlich prompt den Auftrag, die Kohlen aus dem Feuer zu holen.

Bekannterweise läßt man sich als selbstloser Held nicht lange bitten (und schon gar nicht von einer berühmten Persönlichkeit wie Buck Rogers!), so daß alsbald ein kleiner Raumkreuzer auf der Suche nach Dr. Romneys Erfindung durch das Weltall schippert. So werden verschiedene Planeten besucht, um Hinweise über deren Verbleib zu erfahren. Wie in allen SSI-Rollenspielen bleiben da nicht lange Konflikte mit den Erzbösewichtern aus...

Jetzt kann's losgehen

Von der Charaktergenerierung läßt sich nichts großartig Neues berichten. Anstelle der verschiedenen Rassen treten hier humanoide Mutanten, die optimal an ihren speziellen Planeten angepaßt sind. Dadurch modifizieren sie nicht nur ihre Eigenschaftswerte, sondern schränken teilweise ihre Berufswahl ein. Mit letzerer werden größtenteils die Skills des Charakters festgelegt, die bei allen möglichen Unterfangen auf die Probe gestellt werden. Um sämtliche Chancen auf einen erfolgreichen Abschluß nicht zu versperren, sollte man Spezialisten in sämtlichen Fachgebieten mit sich führen, ein gewisses Grundverständnis im Umgang mit Waffen bleibt in diesem typisch scharmützelreichen SSI-Produkt jedoch keinem Helden erspart. Eine geeignete Klassen-



Rassen-Kombination sollte man sich ruhig etwas länger überlegen, um alle Skills (das sind immerhin knapp 50) effektiv abzudecken und ohne größere Probleme Feinde schlagkräftig aus dem Weg zu räumen. "Doomsday"-Veteranen bleibt ein schönes Stück Arbeit erspart, die alte Party kann ohne weiteres übernommen werden.

Ein dreifaches Hurra auf die Technik

Magie im eigentlichen Sinne gibt es in diesem Science-Fiction-Szenario natürlich nicht, technische Wunder tun aber ihr bestes, um als Ersatz zu dienen. Im Kampf sind das natürlich unterschiedlichste Waffen, für deren meisterhafte Entwicklung sich der Mensch schon viele Orden verdiente. Unterschiedliche Granaten, Raketen und Hi-Tech-Strahler stehen den ansonsten gewöhnlichen Magierzaubern in nichts nach, während ein bestens ausgestatteter Medicus die Heilkünste eines jeden Klerikers in den Schatten stellt. Für nötige Abwechslung ist also bestens gesorgt, da die eigentlichen Rollenspielqualitäten nicht so viel hergeben.

Von Sprungwespen und Sandwürmern

Das gesamte Kampfsystem ist natürlich ebenfalls auf grundlegende SSI-Oldies aufgebaut. Mit den Auswirkungen moderner Waffen, Anwendung komplexer Strategien sowie dem automatischen Einsatz eines gewissen Taktik-Skills, appelliert Buck Rogers 2 noch mehr an PC-Generäle. Eins muß man dieser Kampfdarstellung jedoch lassen, weitreichende Überlegungen und Grübeleien machen sich durchaus bezahlt, so daß man ihr steigende Motivation nicht absprechen kann. Die breite Skala innovativer Monster, über die man zum Glück einiges aus dem beigelegten "Log Book" erfährt, sorgt immer wieder für spannende Auseinandersetzungen. Zu Schreckensgestalten mutierte Kreaturen treiben mit Sicherheit den Puls eines jeden Helden nach oben, doch keine der humanoiden Weltraumrassen verzichtete auf eine Probe ihrer schöpferischen Fähigkeiten. Aggressive fleischfressende Pflanzen und Kreuzungen aus Schlangen mit Bären (sehen wirklich zu komisch aus, aber nur solange sie nicht näherkommen!) sind mit von der Partie und lehren unserer Gruppe das Fürchten. Trotz noch so pervertierter Spezies, an Tödlichkeit wird der Killerroboter von niemand übertroffen. Selbst längst verlassene Raumschiffe werden von diesen hirnlosen Maschinen noch in brutalster Weise verteidigt, Vorsicht ist in jedem Fall angesagt.
Buck Rogers kann sich weder besonderer Animationen noch Grafiken rühmen. Auch mit dem Sound verhält es sich eher mäßig, zumindest im Bereich der FX hätte man doch Hervorragendes leisten können. Die Benutzerführung entspricht gewöhnlichem Standard, Erfahrungen mit einem anderen SSI-Rollenspiel zahlen sich durch die zahlreichen Parallelen aus. Nach kurzer Eingewöhnung kommt man damit aber leicht zu recht.

Alexander Geltenpoth





Dunkles Mittelalter

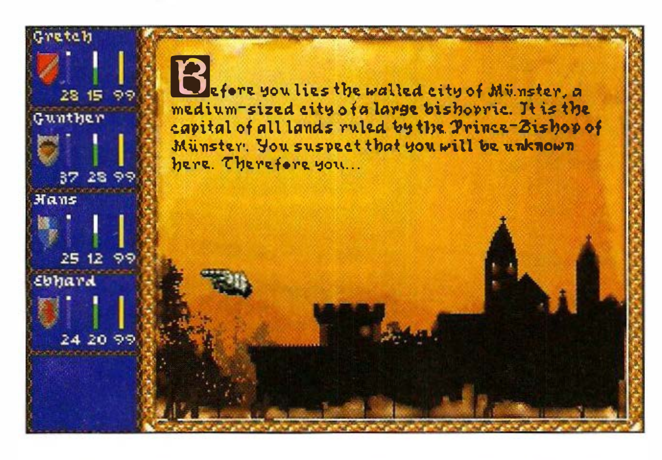
DARKLANDS

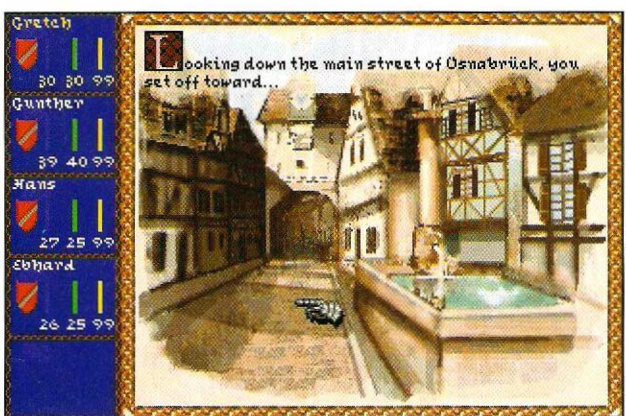
Obwohl absoluter Neuling in diesem Genre, schuf Microprose das wohl realste Rollenspiel bisher. Die hervorragende Kombination aus historischen und mystischen Elementen gestaltet einen phantastischen Hintergrund, man fühlt sich direkt in die chaotischen Zustände des Mittelalters zurückversetzt.

Das Besondere Darklands liegt im Nichtvorhandensein irgendeines Auftrags, Ziel des Spiels ist es hiermit, möglichst ruhmbeladen zumindest in Geschichtsbüchern, Sagen und Märchen ewiges Leben zu erlangen. In dieser Zeit der Not, Tyrannei und Mythen bieten sich einer tapferen Heldengruppe mehr als genügend Aufgaben: Ketzer und Teufelsanbeter wollen den Untergang der Welt beschwören, Straßen und Länder werden von Raubrittern, Wölfen und Wegelagerern unsicher gemacht, Städte sind nur Knotenpunkte von Armut und Korruption. In den finsteren Gassen sind Raubüberfälle an der Tagesordnung. Die Kirche selbst preßt genau wie der Adel das Letzte aus dem bemitleidenswerten dritten Stand, der nur tatenlos zusehen kann. Es gilt dieser Ungerechtigkeit genauso entgegenzutreten, wie sich mit den dämonischen Mächten der Ausgeburten der Hölle zu messen, um etwas Licht in das "dunkle Mittelalter" zu bringen.

Verzwickte Verhältnisse

Die Entwicklung und Generierung eigener Charaktere ist schon ein Fach für sich. Man beginnt mit der Kindheit des zukünftigen Helden in einem beliebigen Stand, der bereits eine grundlegende Entscheidung darstellt, denn sämtliche Attribute wie Stärke, Ausdauer und Geschicklichkeit werden in dieser Phase festgelegt und im Nachhinein nur unwesentlich modifiziert. Nacheinander können nun bestimmte "Berufe" ergriffen werden, durch die gewisse Fertigkeiten ansteigen. In der Lehrzeit altert der Charakter selbstverständlich, so daß er nach einer ausgewogenen Laufbahn vielleicht Meister aller Klassen sein mag, aber viel zu alt ist, um sich noch selbst auf Abenteuerfahrt zu begeben. Daher ist es ratsam, eine vernünftige Zwischenlösung zu wählen, schließlich bildet sich der Charakter später viel entscheidender weiter; das Leben ist eben doch die beste Schule. Eine schlagkräftige Party besteht aus mindestens einem Spezialisten der Alchemie und einem religiösen Fanatiker, der Heilige zur Hilfe anrufen kann. Darüber hinaus sollten alle vier den Umgang mit Waffen ziemlich gut beherrschen, viele Probleme löst man am besten mit Feuer und Schwert.





Innerhalb der Städte wird immer nur ein Bild des Standorts gezeigt, in der Wildnis tritt an deren Stelle ein Kartenauschnitt des Hl. Röm. Reichs.

Keine Zaubersprüche, nur Alchemie

Magie im Sinne anderer Rollenspiele gibt es in Darklands nicht, an ihre Stelle treten hochwirksame Potions, die entweder vom eigenen Alchemisten erstellt oder in manchen Städten von Krämern erstanden werden können. Zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten bieten sich nicht nur im Kampf, sondern auch während des Spiels. Die abergläubische Bevölkerung läßt sich von ein bißchen Schall und Rauch effektiv einschüchtern, so daß ein kurzer Moment der Ablenkung garantiert ist und somit Zeit zur nächsten Handlung gibt. Klerikale Mächte wurden durch Heilige ersetzt, die vielleicht auf ein kurzes Stoßgebet eines Gläubigen hin erscheinen und alle möglichen Taten vollbringen. Waffen und Rüstungen gehören zur wichtigsten Ausstattung und sind dementsprechend detailliert in die Regeln eingebunden. Manche Waffen mögen sehr viel Schaden anrichten, sind aber dennoch nicht geeignet eine Panzerung zu durch-





brechen. Auch hier bietet es sich an die Gruppe extrem unterschiedlich auszustatten, wobei es gegen eine hervorragende Rüstung nie etwas einzuwenden gibt, außer daß sie extrem teuer ist. Ein komplett gewappneter Held verfügt sowohl über Brust- wie Beinschutz, Schild, Nah- und Fernkampfwaffe. Vor allem bei letzteren gibt es riesige Qualitätsunterschiede. Musketen besitzen zwar eine enorme Durchschlagskraft, aber mit der Treffgenauigkeit hapert es. Vorzüglich in jeder Beziehung sind aus England eingeführte Langbogen, nur die kunstvollen Reiterbogen der Osmanen können mit ihnen konkurrieren.

Scharmützel in Echtzeit

Sobald es zu einem Konflikt kommt, wechselt die Ansicht zur Vogelperspektive. Nun können die einzelnen Helden per Maus angeklickt und ihre Aktionen festgelegt werden. Verschiedene Angriffstaktiken kommen hierbei zum Zug, gegen schwer gepanzerte Ritter wählt man zum Beispiel "vulnerable attack". Schließlich braucht man sich nur noch zurücklehnen und der Entwicklung der Schlacht zuzusehen. Kleine Zahlen über den Köpfen zeigen den hingenommenen Schaden an. Als Gewinner sammelt man anschließend die Beute ein (bei Wölfen sind das eben ein paar Pelze), die man in der nächsten Stadt verscherbeln kann. Außerdem steigen angewandte Kampffähigkeiten mit etwas Glück an, so daß man in der nächsten Auseinandersetzung schon besser abschneidet. Verwundungen heilen nur sehr langsam, einige ruhige Nächte in der Taverne päppeln aber auch erschöpfte Veteranen wieder auf. Viele Begegnungen lassen sich natürlich auch auf friedliche Weise lösen. Die Kommunikation erfolgt im Multiple-Choice-System. Die Auswahl ist zwar nicht sonderlich groß, spiegelt jedoch sämtliche grundlegenden Vorgehensweisen wieder.

Grafik und Sound sind guter Durchschnitt, die Stärke des Spiels liegt im detaillierten Hintergrund und den riesigen Anwendungsmöglichkeiten. Die Benutzerführung ist unkompliziert, so daß man sich trotz hoher Komplexität schnell zurechtfindet. Auf alle Fälle merkt man deutlich, wohin die 18 MB von der Festplatte verschwanden. Schließlich steht das gesamte Heilige Römische Reich Deutscher Nation zur Verfügung, damit auch nach monatelangem Spiel immer noch etwas Neues entdeckt werden kann.

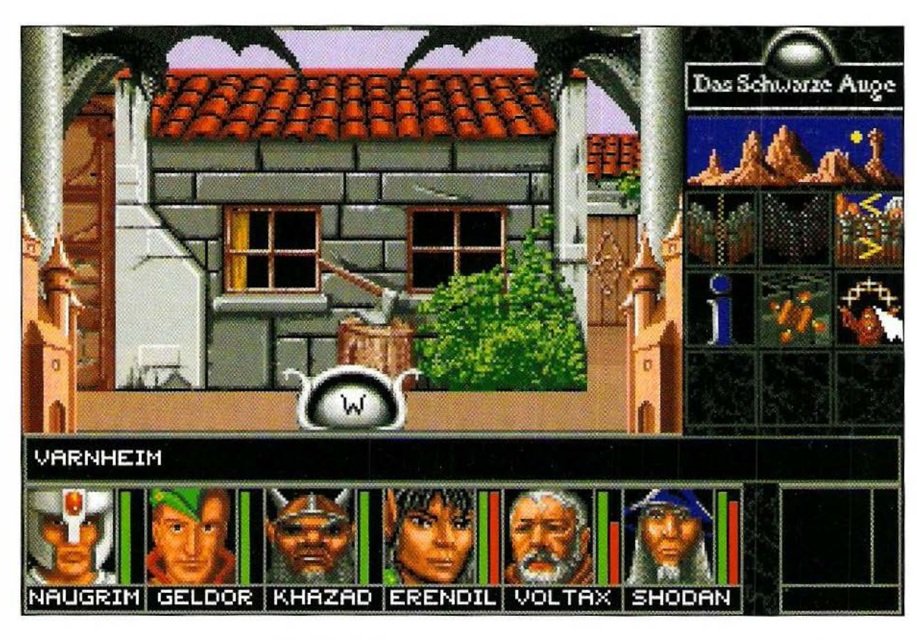
Alexander Geltenpoth



Beliebt und mißachtet

DAS SCHWARZE

Obwohl sich "Das Schwarze Auge" seit nunmehr acht Jahren auf dem dichtgedrängten Fantasymarkt befindet, nimmt es immer noch eine Spitzenposition unter den Rollenspielen ein. Daß seit 1984 zwei Millionen Exemplare über die Ladentheke wanderten, spricht wohl für sich.



Zwar amüsieren sich erfahrene Kritiker köstlich über das Kampfsystem und die bescheidene Charakterbildung, doch müssen sie gleichzeitig zugeben, daß dieses Spiel gerade für Einsteiger hervorragend geeignet ist. Durch die fabelhafte Einleitung können sich blutige Anfänger mit den wichtigsten Fachbegriffen vertraut machen, den Sinn eines Rollenspiels verstehen und erste Schritte in einer völlig neuen, unbekannten Welt unternehmen. In diesen Punkten unterscheidet sich das Computerspiel kaum von der Brettversion, was gleich zu Beginn auf eine sehr detailgetreue Umsetzung schließen läßt. So kann auf den ersten Seiten der umfangreichen Anleitung in Form eines stilgerechten Tagebuchs Einblick in das Leben eines richtigen Abenteurers genommen werden. Auf diese Weise versteht es Attic zugleich, eine passende Stimmung und eine kurze Einführung unter Dach und Fach zu bringen. Die Rahmenhandlung stellt den stumpfsinnigen, menschenverachtenden Ork wieder einmal als ultimativen Bösewicht dar, dessen Bekämpfung gut und edel ist. Ein wahnsinniger Orkhäuptling hat sich ein grausames Ziel gesteckt. Er möchte eine der prachtvollsten Städte Aventuriens, Thorwal, in Schutt und Asche legen, um der menschlichen Zivilisation einen gehörigen Denkzettel zu verpassen. Das ist natürlich überhaupt nicht im Sinne des lokalen Hetmanns, der voller Sorge um seine Stadt eine sechsköpfige Heldengruppe engagiert. Diese wagemutigen Abenteurer sollen das Schwert "Schicksalsklinge" auftreiben, das durch seine übermächtige Kraft die drohende Gefahr abwenden und den einfallenden Orkhorden Einhalt gebieten kann. Daß diese Aufgabe ganze Männer (oder Frauen) erfordert, ist wohl selbstverständlich.



Herzerfrischende Auswürfelprozedur

Schon das sonst so ermüdende Auswürfeln ist ganz nach dem Geschmack eines fanatischen Rollenspielers. Hier kann mit Talentpunkten und eigentlich nebensächlichen Attributen jongliert werden, daß darüberhinaus das eigentliche Spiel vollkommen in Vergessenheit gerät. Hier könnten sich andere Programme ruhig einmal eine Scheibe abschneiden, denn eine so umfangreiche Optionsvielfalt wird nur sehr selten geboten. Wer sich lieber gleich in das Abenteuer stürzen möchte, kann die leichtere Schwierigkeitsstufe anwählen und der Computer übernimmt die unwichtigeren Einstellungen. In Thorwal gilt es zunächst für die lebenswichtige Ausrüstung zu sorgen, die auf den beiden Marktplätzen und den zahlreichen Geschäften erhältlich ist. Hält man einen Preis für nicht gerechtfertigt, so kann man versuchen mit dem Händler zu feilschen. Allerdings sollte man dabei nicht zu dreist auftreten, denn ein kompromißloser Rausschmiß ist oft die vermeidbare Folge und so etwas spricht sich natürlich herum wie ein Lauffeuer. Andere Mitglieder der Kaufmannsgilde verhalten sich dann entsprechend reserviert und man muß lange um ihr Vertrauen kämpfen. Ähnlich negativ kann eine Unterhaltung ablaufen. Auf einem Dialogbildschirm können bis zu drei verschiedene Antworten angeklickt werden, die meistens tief unter die Gürtel-

Auge

line gehen. Die ausgesprochenen Beleidigungen wirken aber niemals plump, sondern sprühen vor Witz und sprechen vor allem die kontaktfreudigen Rollenspieler an. Alle Konversationen und lange Überlandreisen verfügen über eine zweidimensionale Darstellung, wendet man sich allerdings wieder dem wesentlichen Spielgeschehen zu, so gelangt man in die gewohnte 3D-Perspektive.

"Flim Flam Funkel"? Nie gehört!

Das Magiesystem wurde komplett von der Brettspielvorlage adaptiert und als DSA-Spieler muß man wirklich auf keinen Spruch verzichten. Die Palette reicht von "Axxeleratus Blitzgeschwind" bis "Visibili Vanitar". Wenn man sich mit dem "Schwarzen Auge" bislang wenig beschäftigt hat, kann dieses deutsch-lateinische System natürlich zur Qual werden, denn dann sind schon einige Stunden intensives Spruchtraining nötig, um wirklich effektiv handeln zu können. So schön die Zauber auch klingen, wenig anwenderfreundlich sind sie trotzdem. Beim Kampfmodus muß man sich auch auf ein drastisches Umdenken gefaßt machen. Sah man sich der feindlichen Gruppe bisher nur indirekt gegenübergestellt, so verfrachtet die "Schicksalsklinge" das Schlachtgetümmel auf ein spielbrettähnliches Feld. Die Grundidee den Kampf einmal etwas anders zu gestalten, ist vielleicht nicht schlecht, doch ist sie äußerst zeit- und nervenaufreibend. Die Helden müssen in jeder Kampfrunde neue Instruktionen erhalten, ob es sich nun um einen Zauberspruch, eine simple Standortveränderung oder einen Angriffsversuch handelt. Geschickt aus der Affäre ziehen kann man sich nur, indem man den Computer den Kampf simulieren läßt und auf eigene Aktionen vollkommen verzichtet. Aber selbst dann kann man in dieser Zeit einen Kaffee trinken gehen oder den vorhandenen Game Boy zum Zeitvertreib hervorziehen. Wirklich einschläfernd.

Die Grafik ist bis auf ein paar Ausrutscher sehr erfreulich ausgefallen. Was soll zum Beispiel das kunterbunte Automapping, das eher an einen Farbkasten als an eine originalgetreue Karte erinnert. Ein roter Klotz hier, ein gelber Klotz dort. Auf diese Weise wird man praktisch gezwungen, die Anleitung immer aufgeschlagen vor dem Rechner liegen zu haben. In Anbetracht der in "Wizardry 7" oder "Underworld" verwendeten Funktion, ist das eine indiskutabele Leistung. Daß die Dungeons äußerst langweilig und farblich eintönig programmiert wurden, sorgt für den nächsten Punktabzug.

Fazit: Anhänger des umstrittenen DSA-Kults können sich die "Schicksalsklinge" blind zulegen. Alle anderen sollten sich den Kauf noch einmal überlegen, denn das gewöhnungsbedürftige Magiesystem und der strategiebetonte Kampfmodus können die Freude an der tollen Spielbarkeit und den vielen Rätseln in Luft auflösen.

Oliver Menne





Der Klassiker

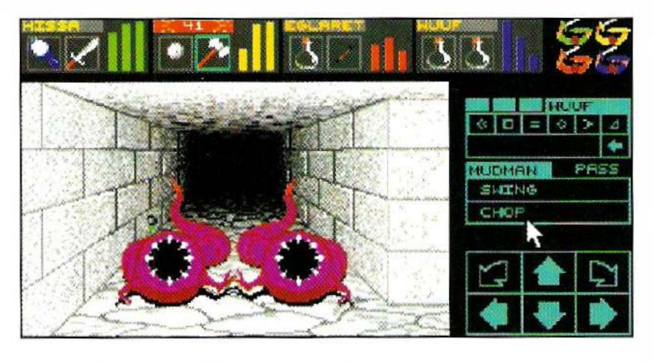
DUNGEON MASTER

Durch diesen betagten Vertreter von FTL brach einst eine neue Ära der Computterrollenspiele an. Dungeon Master erschien zunächst nur für den Amiga und den Atari-ST, die Konvertierung für den PC ließ allerdings lange auf sich warten.

Durch ein mißglücktes magisches Experiment vernichtete der Grey Lord, Mächtigster unter den Göttern, die Harmonie in der Welt und spaltete sich selbst in zwei Teile: Librasulus steht für die Ordnung, sein Counterpart ist Chaos, der sich selbst zum neuen Herrscher des Mt. Anaias samt den Verliesen machte. Librasulus verfügt leider nicht über die Macht in die Domäne seines Gegenspielers einzudringen, um ihn zum Kampf herauszufordern, denn dazu ist der "Firestaff" nötig, ein magisches Relikt ersten Ranges, das Chaos irgendwo im Dungeon versteckte. Im Herzen des Berges, zwischen gewaltigen Lavaströmen, liegt das "Power Gem" verborgen. Sollte es dem dunklen Lord gelingen, sie mit dem passenden Zauberspruch in seine Klauen zu bringen, würde die ganze Welt in ewigem Chaos untergehen. Nur eine kleine Gruppe Helden könnte den gefahrvollen Weg ins Labyrinth überleben, um mit Hilfe von "Firestaff" und "Power Gem" Chaos mit Librasulus zum Grey Lord zu vereinigen und die Harmonie wieder herzustellen...

Für Einsteiger!

Dungeon Master ist in gewisser Hinsicht sehr anfängerfreundlich. Die verschiedenen Levels, d. h. die enthaltenen Monster und Rätsel, werden langsam, aber konstant schwieriger, selbst wenn die anwachsende Stärke der Helden mit einberechnet wird. Der Spieler hat also genügend Zeit, um sich mit der Steuerung des doch sehr umfangreichen Programms anzufreunden, um Chaos gewappnet gegenüber zu treten. Dazwischen stehen allerdings 13 Levels, vollgepackt mit den gehässigsten, erdenkbaren Prüfungen. Sämtliche Rätsel sind von Grund auf logisch, so daß kurzes Überlegen für gewöhnlich schnell und sicher zum Ziel führt. In Dungeon Master werden oft hilfreiche Hinweise gegeben, allerdings übersieht man in diesem Labyrinth nur zu leicht einiges. Kleine Knöpfe an den Wänden, die Fallgitter und Geheimtüren öffnen, Spalten im soliden Mauerwerk enthalten notwendige Schlüssel, die sonst eher unwichtige Dekoration spielt auf einmal eine wichtige Rolle, man kann einfach nicht gründlich genug vorgehen. Zu guter letzt gibt es noch durchlössige Wände, die mit der Hand abgeklopft werden müssen. "Brutal Force" bringt einen mit Sicherheit immer weiter, doch dieses System ist extrem aufwendig und nimmt kostbare Zeit in Anspruch, Zeit, die die Heldengruppe vielleicht nicht hat! Jeder Charakter verbraucht nämlich je nach Anstrengung seinen Teil an Speise und Trank. Gehen die Vorräte zur Neige, wartet ein grausamer Hungertod. Bestimmte Monster, die immer wieder nachwachsen, garantieren jedoch ausreichende Verpflegung, im Gegensatz zu ihren Kumpanen hinterlassen sie nämlich nicht nur eine graue Rauchwolke, sondern mehr oder weniger genießbare Lebensmittel. An den zahllosen Brunnen können Wasserflaschen und -schläuche wieder aufgefüllt werden, um in den Levels ohne Quellen nicht zu verdursten. Natürlich kann es trotz aller Vorsicht einmal passieren, daß ein Held den Löffel abgibt, doch einige Altäre des Lebens erwecken auch den verstümmeltsten Charakter wieder. Dungeon Master ist so aufgebaut, daß man sich selbst aus einer noch so verzwickten Lage befreien und das Spiel erfolgreich lösen kann. Dazu benötigte Gegenstände







mögen in Gruben fallen oder wegteleportiert werden, es gibt immer einen Weg, um an sie heranzukommen.
Dungeon Master verfügt über ein ausgefeiltes Magiesystem, 24 Spruchsymbole und die sich daraus ergebenden Kombinationen sind die Grundlage. Unterschieden wird, wie bei so vielen anderen Rollenspielen, in klerikale und traumaturgische Magie. Erstere ist für Heil- und Schutzzauber verantwortlich, letztere für die gefürchteten Kampfsprüche, sowie nützliche Hilfszauber. Die einzelnen Formeln sind auf Pergamentrollen geschrieben im ganzen Dungeon versteckt. Von den über 250 Kombinationen führen allerdings nur etwa zwei Dutzend zum Erfolg, der Rest ist sinnloses Gemurmel. Jedesmal wenn eine magische Silbe ausgesprochen wird, verringert sich der momentane Manawert, der sich mit der Zeit wieder regeneriert. Der Spruch selbst wird jedoch erst auf Kommando ausgelöst, d. h. vor einem Kampf bereitet man sie vor, um sie dann nur noch aktivieren zu müssen. Zauberei ist das A und O in Dungeon Master, wer sich nicht früh in ihrer Anwendung übt, hat keine Chance dem Verlies jemals lebend zu entfliehen.

Magie und Schwert

Ähnlich dem Magiesystem, gibt es zwei Wege einen guten Krieger heranzuziehen. Der Kämpfer versteht sich auf den Umgang mit Schildern und Nahkampfwaffen, während sich der Ninja auf Wurf- und Schußwaffe, sowie den Kampf mit bloßen Händen und Füßen spezialisiert.

Der angerichtete Schaden hängt einerseits vom Stärkewert und der verwendeten Waffe ab, andererseits vom Können des Angreifers. Verschiedene Rüstungen, Schwerter und Äxte ermöglichen es einem fortgeschrittenen Recken sogar den Drachen in Level 14 zu töten, der wirklich mit Abstand der härteste Brocken im ganzen Spiel ist. Gut trainierte Veteranen sind genauso wie Magier von nöten, um die zahlreichen Gefahren zu bestehen. Einige Kreaturen sind nämlich immun gegen die arkanen Mächte, da hilft nur eine wohl geführte Klinge...
Die Steuerung ist denkbar einfach, der Zugriff auf jedes Detail mit der Maus möglich. Zur Fortbewegung ist jedoch die Tastatur zu empfehlen, denn es geht nicht nur schneller (in einem Realtime-Action-Rollenspiel von extremer Wichtigkeit), sondern läßt zur gleichen Zeit der Maus freien Weg. Nur so kann man rückwärts vor Monstern fliehen, während man sie mit Feuerbällen grillt. Grafisch gesehen ist Dungeon Master sicher etwas veraltet und damit nur noch mittelmäßig. Gleiches trifft auf den Sound zu. Trotzdem sind diese Eindrücke lebensnah genug, um einen Spieler und seine Helden aus dem Schlaf reißen zu können, nur weil irgendwo ein Monster durch die finsteren Gänge schlürft.

Alexander Geltenpoth



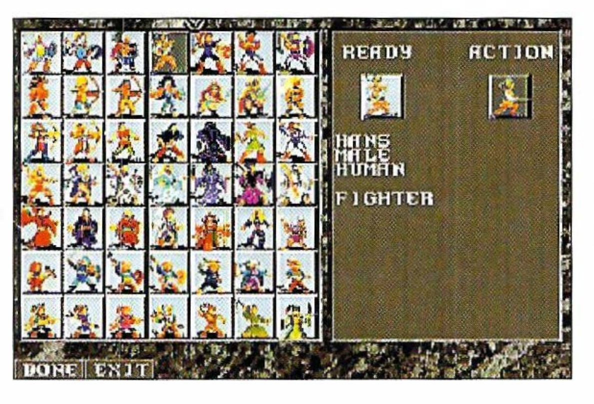


Innen hui!

The Dark Queen of Krynn

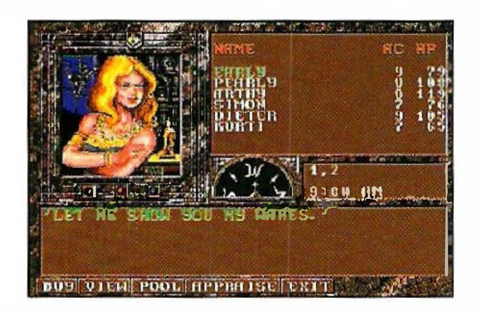
Folge an Folge reiht sich die DragonLance-Saga ohne größere Veränderungen, nahezu ignorant gegenüber den revolutionären Neuheiten anderer Software-Häuser. Trotzdem läßt eine immer noch relativ hohe Nachfrage auf große innere Werte schließen.

Die Horden der "dunklen Königin" sind noch lange nicht alle besiegt, Drachen und Drakonier treiben nach wie vor ihr Unwesen. Ziemlich unsicher über die bevorstehende Zeit schickt der General Lauralanthalasa (Laurana) nach den alten Helden, um ein weiteres Mal ganz Krynn zu retten. Nach einer kurzen Besprechung mit der Elfin ziehen die tapferen Recken aus, um den schrecklichen Gerüchten auf den Grund zu gehen. Doch zu spät. Längst haben mehrere böse Drachen die kleine Stadt Caergoth in Schutt und Asche gelegt. Außerdem scheinen die Riesenechsen über die Ankunft der Helden informiert zu sein. Somit beginnt der erste Kampf, der sich allerdings nur als ein kleiner Vorgeschmack im Vergleich zu späteren Schlachten präsentiert, obwohl drei ausgewachsene Drachen schon erheblichen Schaden anrichten können, bzw. sechs windige Charaktere zum Frühstück verspeisen. Danach beginnt eine lustige Seefahrt mit Kapitän Daenor, dessen Schwester entführt wurde. Nebenbei beseitigt man ein paar der pervertierten Drakonier und hilft im Anschluß, nachdem das stolze Segelschiff in einem Sturm zufälligerweise versank, den See-Elfen ihre Stadt gegen weitere Schergen der Dark Queen zu verteidigen. Es dauert einige Zeit, bis man sich mit den Begebenheiten unter Wasser zurechtfindet (vor allem die Auswirkungen vieler Zauber ändern sich dramatisch), aber wie immer geht es auch hier nach dem Prinzip: Friß oder stirb. Als kleines Dankeschön bekommt man endlich eine Drachenlanze, die in Zukunft sicherlich mehr als einmal zum Einsatz kommt. So bekommt man nach und nach wichtige Informationen, die den weiteren, empfohlenen Spielverlauf angeben.



Immer noch die alte Leier...

AD&D gehört sicherlich noch zu den qualitativ überdurchschnittlichen Rollenspielen, aber es gibt schon lange bessere Systeme, an denen sich Programmierer eher orientieren sollten (TSR hat da natürlich auch ein Wörtchen mitzureden...). Die unterschiedlichen Rassen entsprechen selbstverständlich den Beschreibungen Krynns in den DragonLance-Legends und -Chronicles. Hauptsächlich stehen damit Elfen, Zwerge, Menschen und Kender zur Auswahl. Letztere dürften bei Uneingeweihten Stirnrunzeln hervorufen, sind sie doch nicht Teil irgend eines anderen Rollenspielhintergrunds. Kender zeichnen sich besonders durch ihre Neugier und Unfähigkeit Angst zu empfinden aus. Dazu beherrschen sie ein unverschämt großes Vokabular an ordinären Ausdrücken, daß viele, sonst sehr gefaßte Gegner in blinde Rage versetzen kann. Als Spielcharakter geben sie höchstens einen guten Kleriker oder Dieb ab, im Gefecht ist damit ihre Hauptaufgabe sämtliche Feinde bis aufs Blut zu reizen, um so deren unüberlegte Handlungen geschickt auszunutzen. Alle Rassen müssen eine



von sieben Klassen wählen, Halbmenschen ergreifen des öfteren sogar mehrere Berufe, ihre Erfahrungspunkte werden dann allerdings aufgeteilt. Knallharte Kämpfe zwingen jeden Spieler eine möglichst schlagkräftige Gruppe heranzubilden. Drei Elfen-Ranger-Kleriker, sowie drei Elfen-Krieger-Zauberer können nicht nur exzellent mit Waffen und Rüstungen



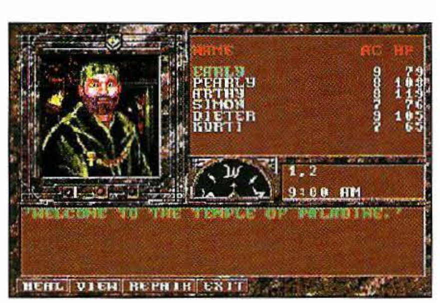
umgehen, sondern verstehen sich auch noch hervorragend auf Magie. Die Attribute der Charaktere werden durch Zufall ermittelt, können aber nachträglich beliebig verändert werden. Also keine falsche Bescheidenheit, denn das Spiel ist ohnehin schwer genug. Außerdem rentiert es sich mit den Gegenständen etwas zu mogeln, so daß die Gruppe wirklich perfekt ausgestattet ist. Veteranen aus "Death Knights" oder "Champions" können wie immer natürlich problemlos übernommen werden.

Komplexes Kampfsystem

Kaum ein anderes Rollenspiel verfügt über eine derart detaillierte Kampfsequenz. Die Charaktere werden aus der Vogelperspektive über das Feld gesteuert. Zahlreiche Befehle legen hierbei ihre Aktionen fest und lassen sie angreifen, abwarten, zaubern, Gegenstände benutzen und vieles mehr. Gekämpft wird (wie so oft) in Runden, die allerdings noch in zehn Perioden unterteilt sind. Mit AD&D's Kampfregeln dürfte jeder ziemlich vertraut sein, größere Mängel sind eigentlich nicht aufzuweisen. Nur der Waffenwechsel während einer Schlacht ohne jeglichen Zeitverlust ist ziemlich unlogisch. Trotz der besten Helden, die man sich vorstellen kann, ist jede Auseinandersetzung eine Herausforderung, der man sich wohl oder übel stellen muß. Ferner bleibt man grundsätzlich auf ein Quentchen Glück angewiesen, denn die meisten Monster bringen es fertig, selbst einen taufrischen Charakter mit einem Schlag zu töten. Häufiges Abspeichern ist somit überaus ratsam.

Von Blitzen, Feuerbällen und Eisstürmen

Krynn's Magiesystem stimmt in sämtlichen Punkten mit den AD&D-Regeln überein. Sämtliche Zauber müssen also erst genau studiert werden, bevor sie zum Einsatz kommen. Danach verschwindet der Spruch aus dem Gedächtnis des Magiers, bis er ihn in der nächsten langen Ruhepause wieder zurückholt. Zauberer benötigen hierfür ihr Buch, in das auch sämtliche neuen Sprüche geschrieben werden. Reine Meditation genügt nur bei Klerikern und Druiden (leider keine



Charakterklasse, der Ranger verwendet aber so manchen Druidenzauber), um die magischen Kräfte in sich zu konservieren. Wie in allen TSR-Spielen dient Magie hauptsächlich als Waffe im Kampf oder zur Heilung der Wunden nach dem selben. Auch hier spielen strategische Überlegungen eine gewaltige Rolle.

Im Bezug auf Grafik und Sound hat sicherlich jeder PC schon Besseres gesehen (oder gehört?). Auch die für ein gewöhnliches Rollenspiel typischen Konversationen und Puzzles treten nur extrem selten auf. Eigentlich könnte man ein Programm dieser Art genauso ins Genre Strategie einordnen, es bleibt nur fraglich, ob es in diesem Fall besser abschneiden würde.

Alexander Geltenpoth







Der VGA-Meilenstein

Eye of the Beholder II

Nachdem Westwood mit den Veröffentlichungen von "The Legend Of Kyrandia" und "Dune 2" endlich den großen Durchbruch feiern konnte, ist der alte Veteran und Godfather vieler Rollenspiele etwas ins Abseits gerutscht. "Eye Of The Beholder II" kann aber auch heute noch begeistern und stundenlang vor den Bildschirm fesseln.





Nachdem die Heldentruppe im ersten Teil die Stadt Waterdeep von den unerwünschten Eindringlingen befreit hatte, sollte eigentlich eine Phase der Regeneration und Erholung eintreten. Doch wie es nun mal im vereinten Phantasyreich gang und gäbe ist, erreicht schon wenige Monate später ein inhaltsschwerer Brief die eingeschworene Gemeinschaft. Der verbündete Magier Khelben berichtet in wenigen Zeilen, daß in einem nahen Waldgebiet seit einiger Zeit unbescholtene Personen verschwinden und nicht wieder auftauchen. Da der Wald aber nicht der unmittelbaren Gerichtsbarkeit der Stadtwache unterliegt, bittet Khelben um die Hilfe des erfahrenen Quartetts, das Waterdeep schon einmal aus einer tiefen Krise gerissen hat.
Man kann sich zunächst entscheiden, ob man eine bereits vorhandene Party aus dem ersten Teil importieren oder lieber eine neue Truppe zusammenstellen möchte. Entscheidet man sich für die zweite Möglichkeit, so kann nun aus sechs Rassen und Klassen ausgewählt werden, die allesamt spezielle Fertigkeiten und Eigenschaftswerte besitzen. Besonderes Augenmerk sollte man auf die sogenannten Mischklassen werfen, denn bei "Eye Of The Beholder II" kann ein Held gleich zwei Aufgaben auf einmal übernehmen. Ein Dieb-Krieger ist dabei genauso möglich wie ein Dieb-Magier, jedoch sollte man sich bewußt sein, daß die gewonnenen Erfahrungspunkte auf beide Klassen aufgeteilt werden. Es dauert also entsprechend länger, um die wichtigen Lebens- und Magiepunkte zu steigern. Lobenswert ist außerdem, daß man als kampferprobte Gruppe ins Rennen geht und bereits die sechste bis siebte Stufe inne hat.

Kampferprobte Recken

Die ersten Schritte führen direkt durch den dichten Wald zum Tempel von Darkmoon, der scheinbar Ausgangspunkt der unheimlichen Vorkommnisse ist. Die obersten Kleriker machen zwar anfangs einen positiven Eindruck auf die gutgläubige Gruppe, doch stellen sie sich nach wenigen Sätzen als bitterböse Artgenossen heraus. Sollte es in dem Tempel nicht mit rechten Dingen zugehen? Die Erforschung der Kellergewölbe gibt da Aufschluß. Hier tummeln sich aggressive Skelette und finstere Dämonen, die auch vor diesem heiligen Boden nicht haltmachen. Leider





sind diese Spießgesellen so harte Gegner, daß man sie nur einzeln besiegen kann. Trifft man also auf eine Gruppe höllischer Gestalten, so empfiehlt es sich, zunächst die beiden vorderen Bleichgesichter um die Ecke zu bringen und dann den taktischen Rückzug anzutreten. Jetzt muß ein ruhiges Plätzchen gefunden werden, um die Wunden auszukurieren und die Zaubersprüche zu erneuern. Auf diese Weise kann man sich langsam vorankämpfen. Versteckte Fallen lockern das Spielgeschehen auf. Eine besonders beliebte Falle ist der Feuerball, der durch einen unvorsichtigen Tritt ausgelöst werden kann. Ist die Heldengruppe physisch voll auf der Höhe, so werden lediglich die Haare ein wenig angesengt und das Überleben einer solchen Überraschungsattacke ist kein Problem. Kriecht man jedoch ständig auf dem Zahnfleisch durch die moderigen Gänge, so kann schon ein relativ harmloser Spruch verheerende Folgen haben. Also immer schön auf die Lebenspunkte achten.

Mit der simplen Hou-drauf-Methode kommt man bei "Eye Of The Beholder II" nicht sehr weit, denn nur die zahlreichen NPCs können über die derzeitigen Verhältnisse in und um Waterdeep Auskunft geben. So lichtet sich erst nach vielen Spielstunden das Rätsel um die eigentliche Aufgabe. Man merkt dem Spiel gleich an, daß das ausgefeilte Brettspiel "AD&D" zugrunde liegt. Das äußert sich vor allem beim Verhalten der einzelnen Klassen. Hebt man beispielsweise in aller Seelenruhe ein geweihtes Grab aus, so ist das gar nicht nach dem Geschmack des Klerikers, der angewidert die Nase rümpft und damit droht, die Gemeinschaft zu verlassen. Ein wenig Pietät ist deshalb immer angebracht!

AD&D-Vorlage in VGA

Der Kampfmodus ist seit "Dungeon Master" längst bekannt. Man hetzt mit den Cursortasten durch die schwach beleuchteten Gänge und hält den Zeigefinger knapp über der linken Maustaste, um einem erscheinenden Gegner sofort einen Angriffszauber entgegenschleudern zu können. Entspanntes Zurücklehnen ist kaum möglich. Ständig muß man auf der Hut sein, denn hinter jeder Ecke kann ein todbringender Kontrahent stehen, der nur darauf wartet, daß ein unerfahrener Held seinen Weg kreuzt. Die Zaubersprüche basieren zwar auch auf einem Magiepunktesystem, jedoch kann ein Gelehrter nur eine bestimmte Anzahl Sprüche in seinem Hinterkopf ablegen. Dies geschieht kurz bevor er zu Bett geht. Jetzt werden die gewünschten Zauber ausgewählt, die am nächsten Morgen zur Verfügung stehen sollen. Man muß sich also immer vorher überlegen, welche Gefahren am nächsten Tag auf den Zauberer lauern können. Dabei kann man sich je nach Erfahrungsstufe die Sprüche eines höheren Zirkels zu Gemüte führen.

Grafisch hängt "Eye Of The Beholder II" den heutigen Spielen kaum hinterher. Die Gegner bestechen durch ihre Größe und überdurchschnittliche Animation. Die Gestaltung der Dungeons hat ebenfalls einen Lobstrich verdient, wurden sie doch abwechslungsreich und zum Teil sogar farbenprächtig in Szene gesetzt. Die Attraktion ist allerdings das Kommunikationsfenster, in dem die Gesichter der Gesprächspartner vergrößert werden, um die Atmosphäre auf den Höhepunkt zu treiben. Zusammen mit den hervorragenden Soundeffekten und der tollen Titelmusik wird so eine faszinierende Stimmung erzeugt, der man sich nur sehr schwer entziehen kann.

Fazit: Mit "Eye Of The Beholder II" konnte Westwood zum ersten Mal beweisen, was in ihnen steckt. Mit der Aussicht auf den dritten Teil darf man sich sicherlich auf eine neue Meisterleistung freuen.

Oliver Menne

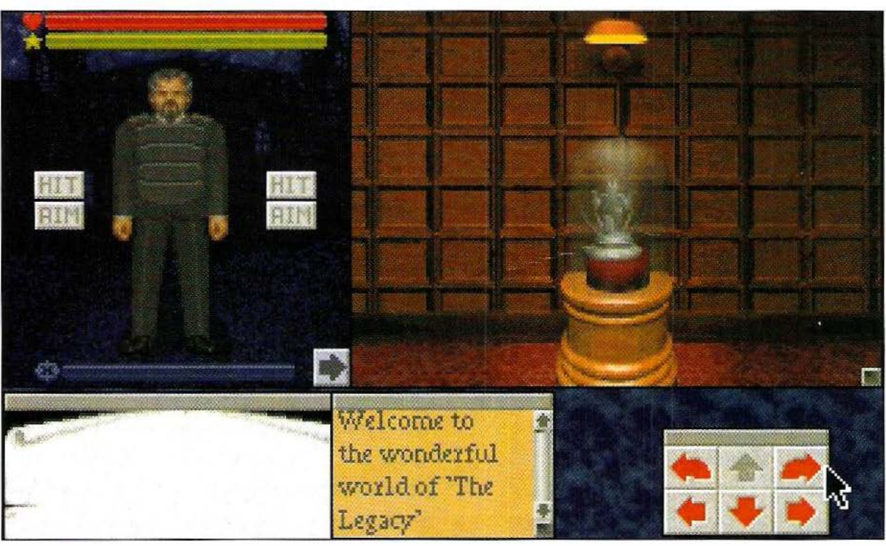


Innovativer Alptraum

THE LEGACY

Mit "The Legacy" wagt sich der Simulationsprofi Microprose auf das gefährliche Terrain der Rollenspiele. Ohne waffenstarrende Flugzeuge und Panzer mußte ja auch schon "Darklands" auskommen, jedoch blieb bei diesem adventurelastigen Spiel der ganz große Erfolg aus.

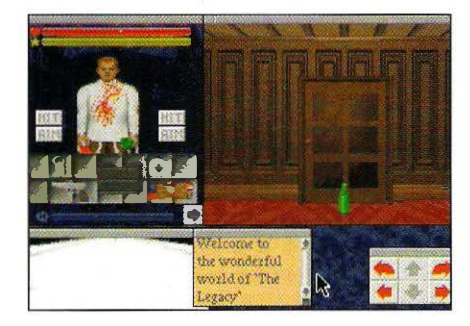




Die hohe Detailstufe und die farbenfrohen Hintergrundgrafiken gehen leider auf Kosten der Spielgeschwindigkeit. Horrorfans werden diesen Umstand aber durchaus als spannungssteigernd empfinden.

Die Hintergrundgeschichte wird Kenner von "Alone In The Dark" nicht weiter schocken, dreht es sich doch diesmal fast um das gleiche Thema. Im Jahre 1662 wurde Elias Winthrop der Hexerei beschuldigt und im Zuge einer groß angelegten Inquisition auf den Scheiterhaufen gebracht. Dabei muß es sich allerdings um eine hinterhältige Verschwörung gehandelt haben, denn schließlich war der gute Elias seines Zeichens oberster Hexenverbrenner und Mitglied der Prüfungskommission. Als das Urteil vollstreckt wurde, belegte er sein gewaltiges Landhaus mit einem dauerhaften Fluch, der den Mächten des Bösen endlich Zutritt zu unserer Welt verschaffen sollte. Alle fünfzig Jahre wurden deshalb merkwürdige Lichtzeichen über dem Anwesen entdeckt und kurz darauf verschwanden immer wieder zahlreiche Personen aus dem nahegelegenen Dorf. Historisch untermauert sind die Jahre 1843, 1893 und 1943.
1992 starb der letzte, direkte Nachfahre des Bösewichts Elias, so daß in der Folgezeit nach entfernteren Verwandten geforscht wurde. Sechs unbescholtene Bürger kamen dabei in Betracht und ein Gericht, der Spieler, mußte entscheiden, welche der höchst unterschiedlichen Personen nun das millionschwere Landhaus erben durfte. Daß 1993 das nächste Unglücksjahr anstand, wußte natürlich niemand...

Die Charaktergenerierung erfreut das Herz eines jeden Rollenspielers. Hier können zunächst Attributpunkte auf die fünf Bereiche Stärke, Geschicklichkeit, Wissen, Ausdauer und Willenskraft verteilt werden. Diese Hauptgruppen sind wiederum in zahlreiche Unterpunkte eingeteilt, so daß auch noch die dazugehörigen Talenteinheiten übertragen werden müssen. Jetzt muß man sich entscheiden, ob man einen brutalen Schlägertypen oder einen geschulten Gewehrschützen heranziehen möchte, denn beide haben ihre Vor- und Nachteile. Ein Faustkämpfer benötigt keine Munition, ein Schütze um so mehr. Ungewöhnlich für ein Rollenspiel, das in unserer heutigen Zeit spielt, ist, daß die Verwendung eines Magiesystems nicht vergessen wurde. Zwar kann die Auswahl an Zaubersprüchen nicht gerade als üp-







Ob nun der eigene Spieler oder ein mieses Monster verletzt wird, Blut spritzt in diesem Gruselabenteuer immer (oben). Die obligatorischen Schleimwesen - wie sie aus vielen Geisterfilmen bekannt sein dürften - sind auch mit von der Partie (unten).

pig bezeichnet werden, doch können diese wirkungsvollen Sprüchlein oft aus schwierigen Situationen heraushelfen.

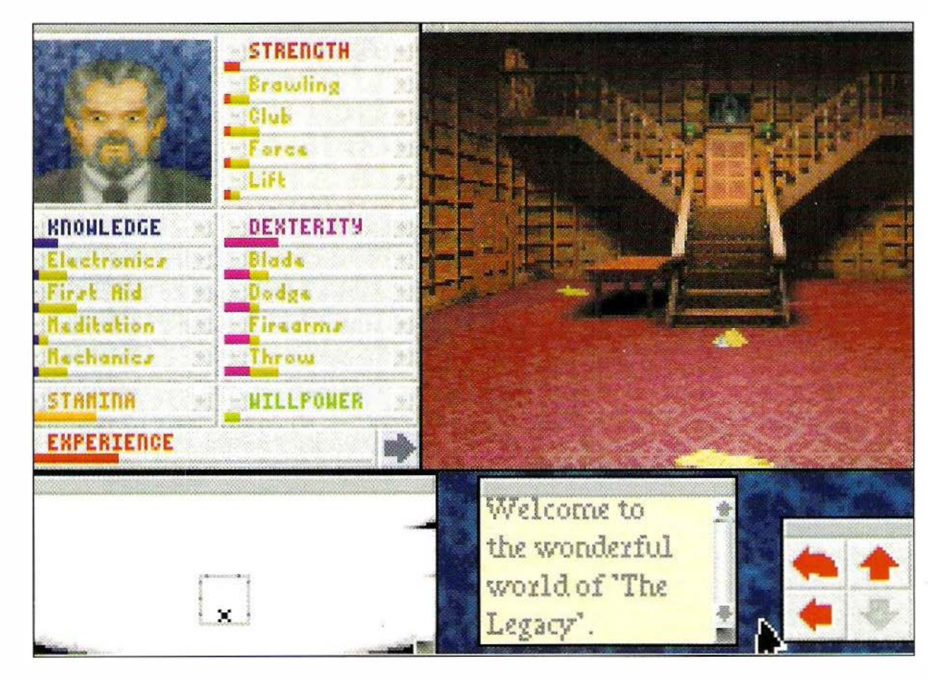
Tolles Automapping

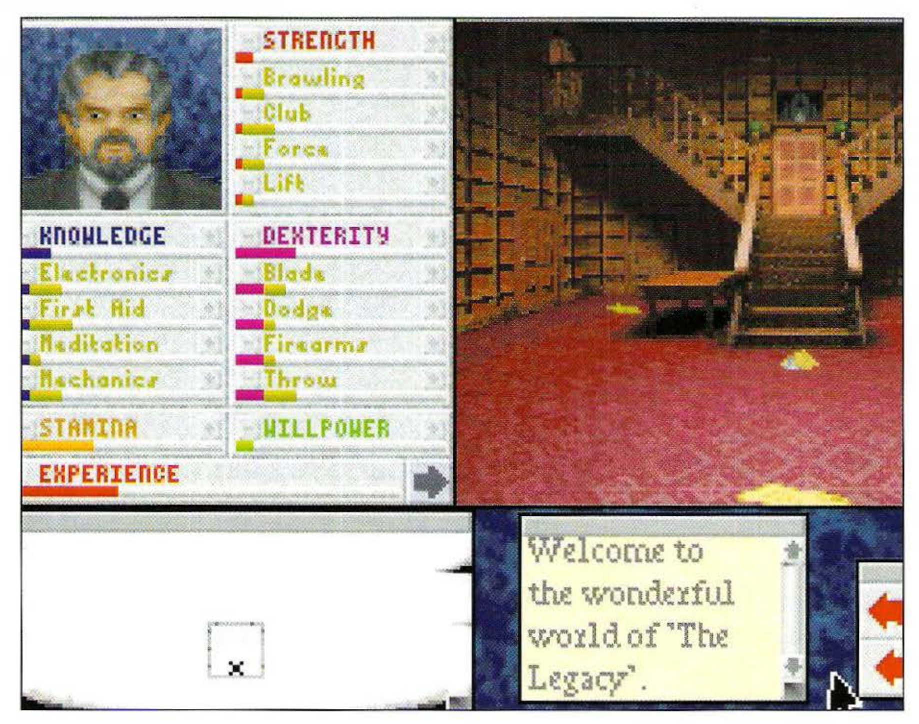
Setzt man seinen Fuß zum ersten Mal über die Schwelle des unheimlichen Hauses, so ist man erst einmal von der riesigen Anzahl an Türen und Gängen beeindruckt. Da in der verlassenen Villa viele Ecken schlecht beleuchtet sind, muß man oft sehr nah an bestimmte Gegenstände herangehen, um sie auch einwandfrei identifizieren zu können. Als kleine Orientierungshilfe befindet sich am unteren Bildschirmrand eine Karte, die ständig aktualisiert und nachgezeichnet wird. Daß diese Karte nicht aufgerufen werden muß, sondern dauerhaft an ihrem Platz verweilt, kann man nur als lobenswert erwähnen. Bei anderen Programmen muß erst der Rucksack geöffnet, die Karte angewählt und alles wieder rückgängig gemacht werden. So geht es einfach schneller.

Spielerisch ist "The Legacy" nicht jedermanns Geschmack. Die zahlreichen Räume wirken kahl und leer, lediglich vereinzelte Sofas, Bücherregale und Tische lockern das Gesamtbild auf. Daß diese Einrichtungsgegenstände nur einen optischen Reiz bieten, aber nicht zur Lösung des Spiels beitragen, ist ein weiterer Kritikpunkt. Unverständlich auch, warum wichtige Nachrichten herrenlos auf dem Boden herumliegen und nicht auf einem Tisch Platz gefunden haben. Entweder haben die Absender keine Manieren oder es wurde einfach unpräzise programmiert. Dabei spielen die Nachrichten eine entscheidende Rolle, denn über sie kann man einiges über die vorhandenen Monster und Geschehnisse in Erfahrung bringen. Vorreiter ist da natürlich der letzte verstorbene Besitzer Marcus Goody, der die von dieser Villa ausgehende Gefahr durchaus erkannt und im Stile eines echten Privatdetektives Jagd auf die unheimlichen Wesen gemacht hat.

Klischeehaftes Waffenarsenal

"The Legacy" erweist sich schon nach wenigen Spielminuten als simple Metzelorgie, denn knifflige Rätsel und Puzzles mußten in Anbetracht der phantastischen Grafiken anscheinend in den Hintergrund treten. Lediglich zwei Schlagmöglichkeiten stehen zur Verfügung. Befindet man sich in unmittelbarer Nähe eines schrecklichen Bösewichts, so kann man mit den Fäusten, aber auch mit Schwertern, Schürhaken und Kettensägen zur Attacke blasen. Hingegen sollte man sich bei einem weit entfernten Feind auf wirkungsvolle Zaubereien und das riesige M16-Gewehr verlassen. Da hat selbst ein Zom-





bie nicht viel gegenzusetzen. Wenn ein Gegner sich als besonders hartnäckig herausstellt, hilft nur ein gezielter Rückzug. Daß sich die durchschrittenen Türen automatisch schließen, kann in diesem Fall als positiv bewertet werden, läßt sich doch ein Verfolger auf diese Weise leicht abschütteln. Sollte aber kein Monster in Sicht sein, kann dieser Umstand ganz schön nerven. Trotzdem darf man sich hinter einer verschlossenen Tür nicht unbedingt sicher fühlen, sind die spukenden Geister doch in der Lage, eine solche Barriere mit Leichtigkeit zu durchbrechen. Erst wenn ein Abschnitt von diesem dämonischen Ungeziefer befreit wurde, kann man sich eine kurze Verschnaufpause gönnen und die verlorenen Lebens- und Magiepunkte regenieren.

In punkto Grafik kann "The Legacy" selbst notorische Kritiker begeistern. Wunder-

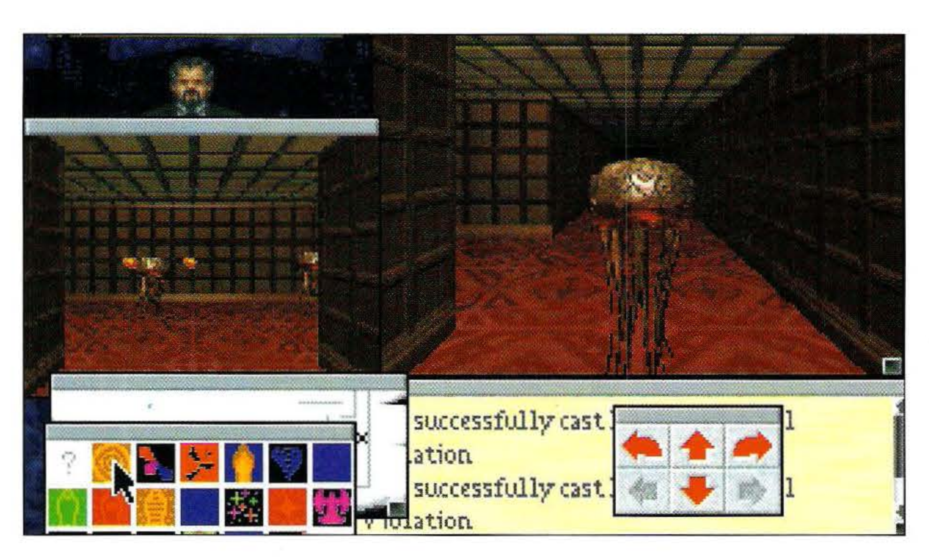




volle Farbverläufe lassen alle Gegenstände und Personen noch ein wenig lebensechter aussehen und erzeugen so die gewünschte gruselige Stimmung. Begegnet man einem Ghoul, so wird man von seinem schleimigen, grünen Körper regelrecht angewidert, obwohl es sich doch lediglich um ein Computerspiel handelt. Gleiches gilt für die übergroßen Betrachter, die in der Horrorfachsprache auch liebevoll "Gazer" genannt werden. Diese fliegenden Ungetümer zischen durch die Gänge und gönnen dem Spieler keine ru-

Benutzeroberfläche

Leidenschaftlichen Rollenspielern wird die verwendete Präsentationsform sofort bekannt vorkommen, erinnert sie doch stark an die alten Klassiker "Eye Of The Beholder" und "Dungeon Master". Doch wäre Microprose nicht Microprose, wenn man innovative Gimmicks vergeblich suchen würde. So wurden sämtliche Bestandteile des Bildschirms als Fenster definiert, die beliebig aufgezogen, verkleinert und verschoben werden können. Man fühlt sich wie auf der bekannten Windowsoberfläche. Wird ein Fenster momentan nicht benötigt, so läßt es sich einfach ausklicken und das eigentliche Spielfeld kann noch ein wenig vergrößert werden, um die gebotene Grafik besser genießen zu können. Als äußerst unpraktisch erweist sich allerdings die Tatsache, daß keine der sechs Spielfiguren einen Beutel oder Rucksack mit sich führt und zunächst alle bemerkenswerten Gegenstände an einem sicheren Ort aufbewahrt werden müssen.



Wenn man sich bei der Fensteraufteilung nicht voll konzentriert, macht sich schnell Unordnung breit. Allgemein läßt sich die Benutzeroberfläche aber kinderleicht bedienen.

hige Minute. Toll in Szene gesetzt wurden auch die verschiedenen Astralebenen, die eine direkte Verbindung zur Welt der Dämonen und Teufel bilden. Sie glänzen zwar nicht durch detaillierte Hintergrundgrafiken, doch können gerade die schlichten Farbspielereien begeistern und den Blick fesseln. Daß unwirsche Monster in diesem Gebiet lauern, findet dabei wenig Beachtung. Kleine Abstriche müssen bei dieser hohen Detailstufe allerdings auch gemacht werden, denn man kann lediglich gemäßigten Schrittes durch die dunklen Gänge wandeln und ein schneller Spurt ist nahezu unmöglich. Deshalb gestaltet sich der Spielablauf auch entsprechend zäh, was natürlich wieder großen Einfluß auf die nötige Motivation ausübt. Nur wahre Freunde des Rollen- und Horrorspielgenres werden Gefallen an der angespannten Atmosphäre finden. Die Soundeffekte lassen kaum zu Wünschen übrig. Knarzende Türen, fürchterliches Zombigeheul und satte Explosionsgeräusche können jeden Gruselfan in ihren Bann ziehen. Dabei wurden hübsch schaurige Musikstücke nicht vergessen.

Fazit: Microprose hat mit seinem zweiten Versuch, Fuß im Rollenspielgewerbe zu fassen, ein Spiel geschaffen, an dem sich die Geister scheiden werden. Wer auf anstrengende Rätsel und einen fließenden Spielablauf steht, sollte "The Legacy" erst einmal gründlich unter die Lupe nehmen. Horrorfans, die sich liebend gern unter deformierten Monstern und furchterregenden Gestalten tummeln, wird dieses Spiel hingegen schon eher ansprechen.

Oliver Menne





Preis lt. Hersteller ca. DM 140,-







Außen hui!

Legends of Valour

-Volume 1 - The Dawning-

"Legends Of Valour" schickte sich im vergangenen Jahr an, in die Fußstapfen von Origins "Underworld" zu treten und auf dieser phänomenalen Erfolgswelle mitzuschwimmen. Leider waren diese Ziele ein wenig zu hoch gesteckt.

Das Schicksal verschlägt den Helden nach Mitteldorf, einer kleinen Siedlung auf der Vulkaninsel Wolfsbrut. Läßt man hier seine Blicke schweifen, so stellt man sehr schnell fest, daß in dieser nach außen hin friedlich wirkenden Stadt nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Hat der Vollmond erst einmal seinen höchsten Stand erreicht, kriechen untote Menschen und Monster aus ihren moderigen Verstecken, um die wehrlose Bevölkerung in Angst und Schrecken zu versetzen. Tagsüber präsentiert sich ein anderes Bild. Die zahlreichen Straßen sind mit Leben gefüllt und an allen Ecken versuchen Händler ihre Waren an den Mann zu bringen. Ein Paradies für Diebe und Halunken. Die eigentliche Aufgabe besteht aber nicht darin, um das blanke Überleben zu kämpfen, sondern es muß vielmehr der verschollene Cousin Sven aufgespürt werden. Also läßt man das biedere Dorfleben hinter sich und widmet sich dem turbulenten Treiben der Großstadt. Die Auswürfelprozedur erweist sich als ziemlich lieblos gestaltet - zumindest inhaltlich. Dem Spieler stehen lediglich drei Rassen zur Verfügung. Zwerg, Elf und Mensch, der wohl als ausgewogene Mischung aus den beiden Extremrassen ins Spiel aufgenommen wurde. Wer jetzt wenigstens eine außergewöhnliche Attributspalette erwartet, muß ebenfalls enttäuscht werden. Mit "Stärke", "Intelligenz", "Geschwindigkeit" und "Gesundheit" kann man heutzutage eigentlich keinen Rollenspieler mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Gelungen ist hingegen die Idee mit der "Schönheits-Chirurgie", denn mit Hilfe dieser Option können wirklich individuelle Charakterköpfe erstellt werden. Nebensächlichkeiten wie der Beruf und Name des Vaters können allenfalls penible Regelfetischisten begeistern.



"Du langbärtiger Dreikäsehoch!"

Nach erfolgreicher Generierung kann man die ersten Schritte in der neuen Welt unternehmen. Nichts reizt da natürlich mehr, als erst einmal eine kleine Konversation mit den örtlichen Bauernburschen zu führen. Hier können nun einige belanglose Fragen, wie zum Beispiel "Wo bin ich?", "Wer bist Du?", gestellt werden. Wem das zu dumm wird, der kann es auch mit netten Beleidigungen und Verunglimpfungen versuchen. "Laufende Goblinnase" ist in dieser Beziehung der absolute Renner und der Gesprächspartner wird in den meisten Fällen rasend vor Wut. Jetzt sollte man sich in acht nehmen, denn greift der erboste Artgenosse zu den Waffen, so muß man sich auch zur Wehr setzen und das kann wiederum sehr schnell die Wachen auf den Plan rufen. Das Resultat: Man wird in einem abstoßenden Kerker eingebuchtet und ist in Zukunft bei der strengen Justiz kein Unbekannter mehr. In der weiteren Laufbahn sollte man also möglichst vorsichtig sein. Besonders stimmungsvoll sind die Besuche in den Tavernen und Gasthäusern, die



nicht zur Belustigung des Spielers integriert wurden, sondern von essentieller Wichtigkeit sind. Ein kleiner Rausch öffnet zum Beispiel den Zugang zu einem finsteren Verlies, denn in feuchtfröhlicher Stimmung lassen sich manche Zungen lösen. Aber auch in anderer Hinsicht sind häufige Besuche in den vielen verrauchten Kneipen unerläßlich. Dies sind nämlich die einzigen Lokalitäten an denen abgespeichert werden kann. Das Argument für diese Speicherarmut klingt zwar logisch, jedoch bringt das dem genervten Spieler wenig, wenn er gerade den Atem eines furchterregenden Monsters im Rücken spürt. Laut Anleitung halten sich nur in den Gasthäusern die historisch interessierten Barden auf, die mit ihren Gesängen im ganzen Land verbreiten, wieviele Goblins um die Ecke gebracht und welche neuen Entdeckungen gemacht wurden.
In punkto Kampfsystem kann man den ersten himmelweiten Unterschied zwischen "Legends Of Valour" und dem vermeintlichen Vorbild "Ultima Underworld" erkennen. Kann man in der Unterwelt vor starken Monstern die Flucht ergreifen, einen taktischen Rückzug mit folgender Hechtattacke ausführen und sich im Schutze der Dunkelheit an einen Gegner heranschleichen, so ist hier nur das übliche Bildschirmgemetzel möglich. Der Kontrahent wird herangezoomt und anschließend wird die Maustaste solange bearbeitet, bis endlich ein Sieger feststeht. Was nützt da das schönste 360°-Scrolling? Das Magiesystem gestaltet sich ähnlich mager. Eine Handvoll der gängigsten Zaubersprüche steht dem Helden zur Verfügung, sobald er sich der mitteldörflerischen Magiergilde angeschlossen hat. Hier steigt er langsam in der etablierten Hierarchie nach oben und erlernt so immer mächtigere Zauber. Die Gilden dürfen auf keinen Fall vernachlässigt werden, denn hier können wichtige Fertigkeiten erworben werden, die zur Lösung des Spiels bitter notwendig sind. Man denke da nur an die Krieger-, Diebes- und Söldnergemeinschaften. Hat man sich als Söldner einen Namen gemacht, so erhält man immer gefährlichere Aufträge und kann damit seinen Lebensunterhalt spielend finanzieren.

Es darf gefensterlt werden

Die grafische Darstellung hat ihre Licht- und Schattenseiten. Die zahlreichen Häuser und Gebäude wurden sehr detailliert gezeichnet und können außerdem durch ihre abwechslungsreiche Gestaltung überzeugen. Ein besonderer Leckerbissen ist dabei, daß durch geöffnete Fenster hindurchgesehen und das Innere eines Raums auf diese Weise erst einmal unter die Lupe genommen werden kann. Das ist bisher einzigartig. Auch das 360°-Scrolling ist von hervorragender Qualität, fließt es doch butterweich in alle Richtungen. In alle? Nein, denn leider bleibt es dem Spieler verwehrt, nach oben oder unten zu blicken. Hier müssen also ebenfalls Abstriche gemacht werden. Die Musikstücke können sich eine Zeit lang hören lassen und verbreiten eine angemessene Atmosphäre. Das wiegt die schwachen Soundeffekte allerdings kaum auf. Eine quietschende Tür und ein paar hohl klingende Schläge, mehr wird leider nicht geboten.

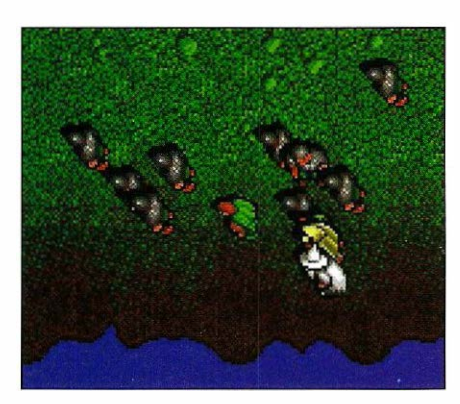
Oliver Menne

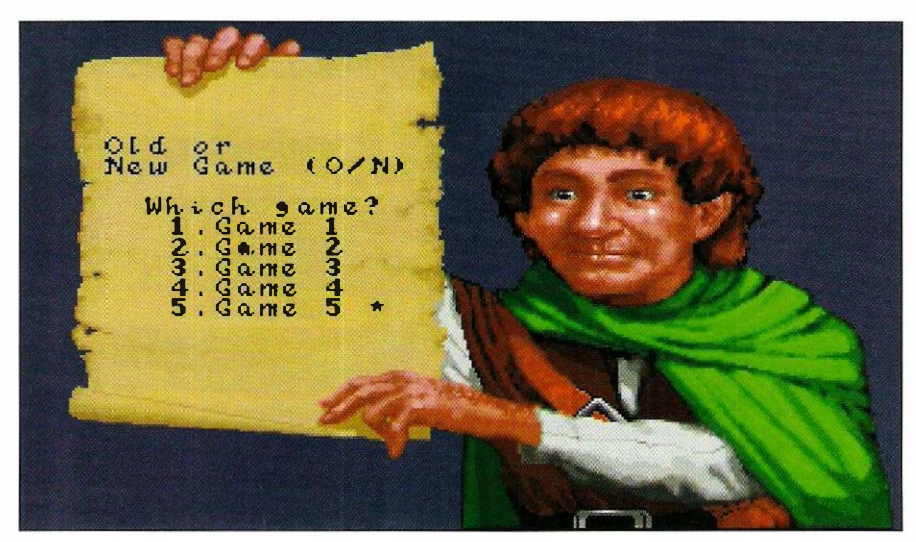


Die Klassiker-Umsetzung

Lord of the Rings - The Two Towers

Sämtliche Fantasy-Rollenspiele, ob nun am Computer oder nicht, beziehen sich größtenteils in irgendeiner Weise auf Tolkiens Herr der Ringe. Interplay versuchte vor knapp einem Jahr diesen Klassiker auch auf den Bildschirm zu bannen. Keine leichte Aufgabe, da schon gewöhnliche Fantasy-Literatur bisher nur in extrem unzureichenden Umsetzungen existiert.





Zur Zeit werden allerdings nur die ersten beiden Teile feilgeboten, "Die Rückkehr des Königs" wurde noch nirgends gesichtet. Dieser Umstand könnte ein Hinweis auf mangelnde Nachfrage sein.
Die Gemeinschaft des Rings verließ Bruchtal mit dem Auftrag, den Ring in den Schicksalsklüften im Lande Mordor dem Feuer zu übergeben, mit dessen Hilfe Sauron ihn vor Jahrhunderten schmiedete. Während der Durchquerung Morias wurde Gandalf in einen tödlichen Zweikampf mit einem Balrog verwickelt und stürzte in einen tiefen Abgrund. Da ihn die Gemeinschaft tot glaubte, zog sie weiter ins nahegelegene Elfenreich Lorien. Bedacht mit den Geschenken Galadriels fuhren sie nach einer kurzen Verschnaufpause in Elfenbooten den Großen Strom hinab. Vor den Fällen des Rauros machten sie Halt, um über den zukünftigen Weg zu beratschlagen. Boromirs Schwäche veranlaßte Frodo schließlich, nur mit seinem Diener Sam die Fahrt zum feuerspeienden Berg Orodruin anzutreten. Währendessen überfallen mehrere Orks Sarumans die anderen Gefährten, töten Boromir und entführen die Hobbits Merry und Pippin.

Die Geschichte geht weiter

In diesem Punkt endet der erste Teil, "Die Zwei Türme" beginnen, und zwar parallel in Buch und Spiel. Die Handlung springt fortwährend zwischen den drei getrennten Überbleibseln der Gemeinschaft hin und her, immer wenn ein gewisses Nebenziel erreicht wurde, kommt ähnlich den Kapiteln im Buch, die nächste Gruppe zum Zug. Inhaltliche Unterschiede lassen sich hauptsächlich durch eine genauere und komplexer weitergeführte Darstellung des Spiels aufweisen, so daß auch Tolkien-Fans nicht langweilig wird. Sicherlich hilft oftmals schnelles Nachblättern zur Lösung eines Problems, aber in den meisten Fällen wird auch das Buch weder Hinweise noch Ratschläge bieten. Einerseits könnte man diese rigorose Loslösung vom Original als Anmaßung betrachten, andererseits ist sie unbedingt nötig, damit auch wirklich jeder auf seine Kosten kommt, selbst wenn er Herr der Ringe schon mehrmals gelesen hat.

Natürlich können bei dieser nahezu authentischen Umsetzung keine eigenen Charaktere kreiert werden, die Hauptpersonen bleiben. Trotzdem sind sämtliche Helden den zugehörigen Regeln unterworfen, die sie in das gewöhnliche Eigenschaftssystem pressen. Die Attribute sind hierbei von Anfang an den unterschiedlichen Rassen auf den Leib geschneidert: Zwerge verfügen also über eine herausragende Ausdauer und Kraft, während Hobbits bekanntermaßen willenstarke Kreaturen sind, die sich auf ihr Glück ohne Sorgen verlassen können. Abgerun-

det wird das Charakterbild durch über 20 Fertigkeiten, die entweder schon beherrscht werden, oder mit der Zeit erlernbar sind, falls sich eine geeignete Möglichkeit bietet. Die Fortbildung eines Helden stellt ja in jedem Rollenspiel einen enormen Motivationspunkt dar, der auch hier voll gewährleistet ist. Man erinnere sich hierbei an Merry und Pippin, nachdem sie ihren Enttrunk zu sich nahmen (funktioniert natürlich auch im Spiel), verbesserten sich ihre physischen Attribute um einiges.

Istari oder Maiar, oder einfach Zauberer?

Magische Kräfte kommen in hohem Maße zur Geltung, Zaubersprüche verwenden jedoch nur, von ein paar dunklen Hexenmeistern mal abgesehen, die fünf Istari, deren bekannteste Vertreter Gandalf und Saruman sind. The Two Towers zeichnet sich durch eine recht spärliche Palette verschiedener Sprüche aus, die man vorzugsweise größtenteils gar nicht verwendet. Von Beschwörungen der arkanen Mächte bekommt "der gute alte Sauron" nämlich früher oder später Wind, worauf normalerweise das Auftauchen eines Nazguls folgt, der eine ziemlich unfreundliche Gesellschaft darstellt. Nebenbei sind selbstverständlich auch Gandalfs Kräfte alles andere als unerschöpflich, man sollte sich dieses Potential also für Notzeiten aufheben. Zahlreiche magische Gegenstände enthalten ebenfalls eine nicht zu verachtende Macht, schließlich handelt es sich bei dem Einen (Ring) auch nur um ein Artefakt. Trotzdem sind die gewissen "Wörter der Macht" eine weit größere Hilfe, sogar Ringgeister schreckten (wenn auch nur kurz) vor dem Namen Elbereth zurück und gewährten so die benötigte Zeit zur Flucht.

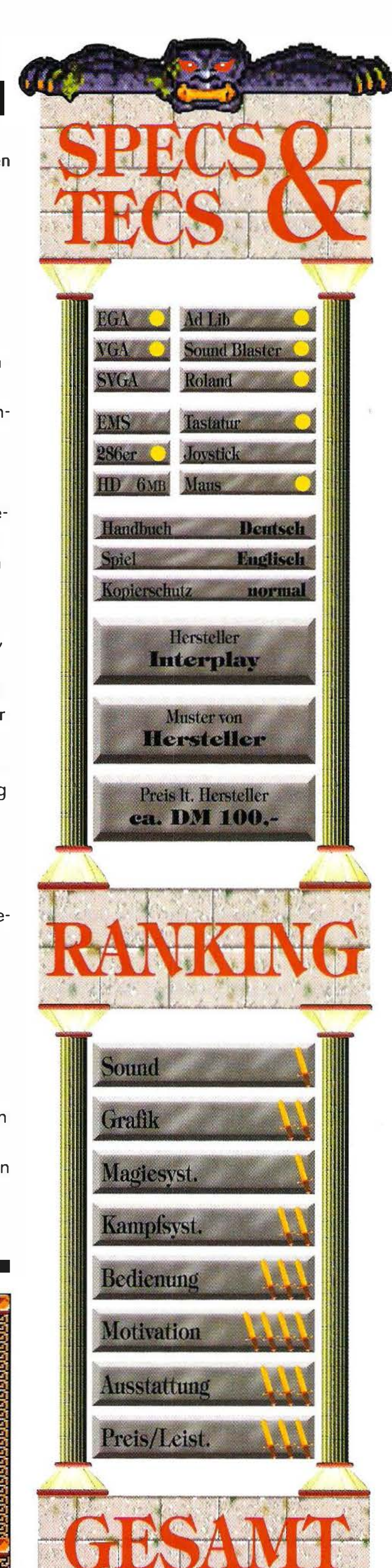
Zahlenspielereien...

Mit Vergnügen erinnere man sich an den freundschaftlichen Wettkampf Gimlis mit Legolas, als sie versuchten jeweils den anderen mit einer höheren Anzahl erschlagener Orks zu beeindrucken. Doch Vorsicht, nur gut gerüstet sollte man sich mit größeren Horden der Schwarzpelze anlegen. Panzerungen fangen nämlich einen guten Teil des Schadens ab, während ein Schild (genauso wie ein hoher Geschicklichkeitswert) verhindert, daß man allzu leicht getroffen wird. Daher ist es ratsam, Frodo wegen seines Mithrilkettenhemds ohne Sams Unterstützung in die Schlacht zu dirigieren, schließlich ist er gegenüber schwächeren Feinden nahezu unverwundbar. Waffenfertigkeiten entscheiden letztendlich auch noch über den Ausgang des rundenweise ausgetragenen Scharmützels.

Die Automapping-Funktion stellt leider nur eine sehr geringe Hilfe dar, die beigelegten Karten sind schon nützlicher. Befehlseingaben werden komplett über ein simples Icon-System vorgenommen, an das man sich wirklich schnell gewöhnt. Grafik und Animation sind ganz gut gelungen, wenn man sich auch über etwas mehr Abwechslung freuen würde. Ein großes Lob kann man an die zusätzlichen (nicht im Buch enthaltenen) Puzzles aussprechen, an einigen hat man ganz schön lang zu knabbern. Vor allem Tolkien-Freaks dürften begeistert sein.

Alexander Geltenpoth ■





Neue Welt aus USA

Might and Magic Clouds of Xeen

Im Gegensatz zur Filmbranche nehmen Fortsetzungen im Softwarebereich für gewöhnlich an Qualität zu. Nicht anders verhält es sich mit dem vierten Teil der Endlosserie Might and Magic, obwohl die technischen Abwandlungen zum Vorgänger "Isles of Terra" nur äußerst gering ausfielen.

Lord Xeen, eine untote Ausgeburt der Hölle, sorgt für reichlich Unruhe im Königreich. Kein Wunder, Monarch Burlock steht, nachdem Hofratgeber Crodo eines Nachts auf mysteriöse Weise verschwand, auch völlig unter dem Bann des Fürsten der Finsternis. Crodo macht sich natürlich keinen faulen Lenz auf einer Südseeinsel, sondern demaskierte den trickreichen Xeen, der ihn darüber etwas erbost in Dargozs Tower sperrte. Im Dienste seiner Majestät wirft man selbstverständlich nicht gleich die Flinte ins Korn, vielmehr raubt man einer Heldengruppe den so benötigten Schönheitsschlaf. Die telepathischen (Alp-) Träume stoßen auf keine tauben Ohren, wenige Tage später trifft sich eine Hand voll Recken in der örtlichen Taverne zur Lagebesprechung...





Aller Anfang ist schwer

Leider besteht keine Möglichkeit Veteranen des Vorgängers zu übernehmen, die langwierige Arbeit eine widerstandsfähige Crew heranzubilden bleibt nicht erspart. Zum Glück verläuft die Charakterentwicklung dafür recht zügig und problemlos und ist kein Kraftakt wie bei so vielen anderen Systemen, der stundenlange Schweißausbrüche garantiert und auch hartknäckige Rollenspieler an den Rand des Wahnsinns treibt. Die erwürfelten Werte spielen sowieso nur die zweite Geige, im Laufe des Abenteuers steigen sie nämlich sprunghaft an. Um Xeen zur

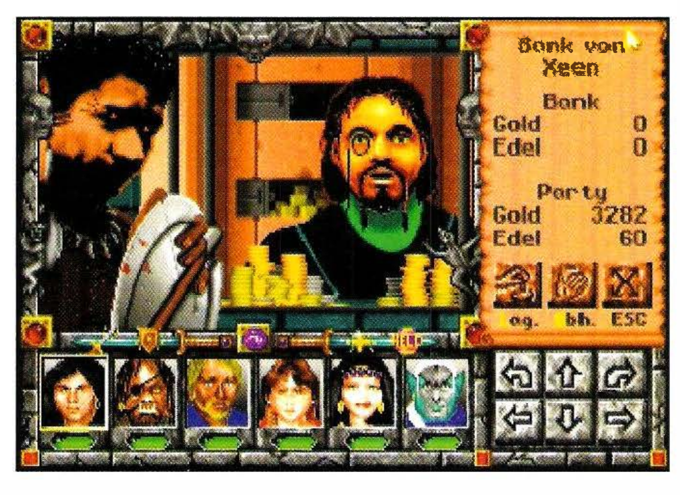


MAGIC IV









letzten Schlacht herauszufordern, kann man jedoch gar nicht gut genug gewappnet sein. Aus diesem Grund werden der Party jede Menge Nebenaufträge angeboten, die mit der eigentlichen Lösung des Spiels kaum etwas zu schaffen haben, sondern nur schwächliche Helden aufpäppeln. Wie erwartet herrschen also wieder einmal chaotische Zustände in Vertigo, den benachbarten Zwergenminen und in vielen anderen Städten, so daß erst hier gründlich aufgeräumt werden muß. Wirklich harte Nüsse erwarten die Freaks, die sich vorgenommen haben in Dargozs Tower einzudringen, um Crodo nach Rat zu fragen, wie im Fall Xeen wohl vorzugehen sei. Ohne hervorragende Zauberer und Priester sollte man die Finger von derartigen Wagnissen lassen, denn in diesem fortgeschrittenen Stadium des Spiels nimmt es leider immer mehr die Züge von Bard's Tale an, d. h. ohne Magie läuft gar nichts! Besonders wichtig ist der Teleport-Zauber, mit dem fatale Fallen und knochenharte Puzzles einfach überbrückt werden können.

Ausgeklügeltes Magiesystem

Wenn die mystischen Mächte schon so hoch gewichtet werden, muß das Ganze natürlich auf ein ausgeklügeltes Magiesystem gestützt sein. Gut 100 Zauber mit den verschiedensten Auswirkungen teilen sich Klerus und Magistrat brüderlich (eine auf Erfolg erpichte Party verfügt somit über je einen Meister der zwei Künste). Um so richtig Sprüche zu klopfen, müssen diese erst in einer der zahlreichen Gilden studiert werden, wobei der Spruchlevel die Erfahrungsstufe des Magiers nicht übersteigen darf. Danach kann man mit dem Neuerlernten nach Belieben auftrumpfen, zumindest bis entweder Spellpoints oder Gems zur Neige gehen. Vor allem die großen Beschwörungen der arkanen Mächte verbraten ganze Berge der wertvollen Klunker. Es ist daher ratsam, ein paar Schätze auf der Bank zu deponieren, der akzeptable Zinssatz sorgt für ausreichenden Nachwuchs.

Eindrucksvolles Kampfsystem

Beim Knacken schwieriger Rätsel mag ein Zauberer die beste Hilfe sein, im Kampf jedoch geht nichts über eine kraftvoll geführte Klinge. Der erste Schlagabtausch beginnt für gewöhnlich mit Fernwaffen.

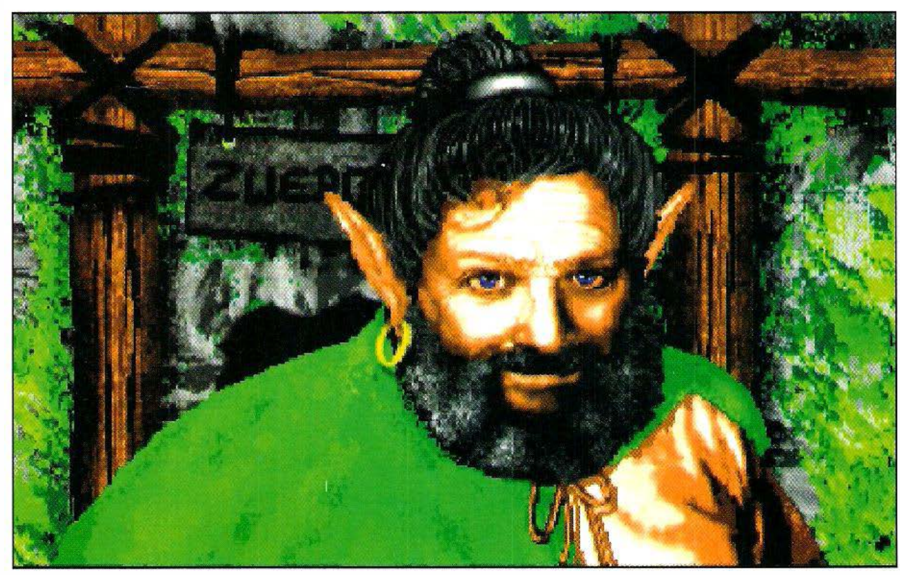


Bolzen, Pfeile und Schleudersteine prasseln auf Party wie Monster herab, um im späteren Gefecht einen Vorteil zu genießen oder diese Handgreiflichkeiten ganz zu verhindern. Mit Hilfe der Icons am rechten Bildschirmrand werden die Aktionen der einzelnen Helden festgelegt. Zaubern, Zuschlagen, Gegenstand benutzen, Flüchten und Blocken stehen zur Auswahl. Die Geschwindigkeit der Charaktere bestimmt die Zugreihenfolge. Die Anzahl der ausgeführten Attacken wird durch Stufe und Klasse des jeweiligen Recken definiert. Nachdem jeder seine Aktion getätigt hat, beginnt die nächste Runde, bis eine Gruppe in den ewigen Schlaf des Todes fällt. Viele Gegner verfügen über verwüstende Angriffe, die häufig nur durch Magie verhindert oder abgeschwächt werden. Es ist daher ratsam, vor schwierigen Kämpfen abzuspeichern, um über die Eigenheiten des nächsten Monsters Bescheid zu wissen, so daß man die nötigen Maßnahmen ergreifen kann. Um in den endlosen Scharmützeln stets die Oberhand zu behalten, muß man natürlich vorzüglich ausgestattet sein. Das Waffengeschäft in Rivercity dient mit allem was ein Ritterherz begehrt. Sämtliche Rüstungen, Schilder und Waffen sind aus einem bestimmten Material gefertigt. Gold, Ruby, Diamond und Amber gehören zur Crème de la Crème, da aber leider nur selten gehandelt, müssen sie größtenteils erst selbst gefunden werden. Für ein kleines Entgeld verrät der Verkäufer noch kurzer Begutachtung alle Geheimnisse über die aufgelesenen Gegenstände. Dazu gehören mit etwas Glück einige magische Ringe, Halsketten, Medaillen und Amulette, die oftmals hervorragenden Schutz gewähren oder Eigenschaftswerte extrem anheben. Natürlich repariert der Schmied auch beschädigte Rüstungen, die Kosten hierfür hängen mit dem Originalwert des Panzers zusammen. Oft gibt eine extrem teure Rüstung keinen höheren AC-Bonus als eine billige, wie zum Beispiel "Ruby Plate Mail" und "Silver Plate Armor", geht sie aber kaputt, so muß für erstere zehnmal so tief in die Tasche gegriffen werden. Schwächere Parties sollten sich außerdem mit magischen Gegenständen eindecken, die bestimmte Zaubersprüche in Ladungen speichern. Sind diese verbraucht, läßt man den Gegenstand einfach wieder "reparieren".

Talentierte Charaktere

Bei der Auswahl von Klasse und Rasse sollte man die verschiedenen Talente mit berücksichtigen. So findet ein Zwerg spielend jede Geheimtür, Gnome verlieren niemals die Orientierung, Zauberer besitzen das Talent "Kartografie" (Automapping) und Ninjas und Diebe entschärfen Fallen und kein Schloß ist vor ihnen sicher. Ein Halbork-Barbar könnte diese Aufgabe selbstverständlich auch überneh-





men, denn seine Widerstandskräfte reichen aus, selbst tückischen Fallen zu trotzen und Türen lassen sich für gewöhnlich sowieso mit roher Gewalt besser beseitigen. Viele andere Talente müssen erst von ausgewählten Lehrmeistern erlernt werden, eine zumeist sehr kostspielige Sache, aber ohne Schwimmen, Bergsteigen und Pfadfinden ist Clouds of Xeen nicht lösbar. Dann noch ein kleiner Besuch in "Arnold's Gym" und die bodygebuildete Party ist für die kommenden Strapazen abgehärtet. Um eine Stufe aufzusteigen, müssen nicht nur genug Erfahrungen gesammelt sein, sondern erst ein ausgiebiges Training verbessert die Fähigkeiten und erleichtert nebenbei die Geldbörse. Zum Glück gibt es die vom Vorgänger schon bekannten magischen Spiegel noch, die es der Party erlauben, sich an jeden gewünschten Ort zu teleportieren. Der Weg durch die gefährliche Wildnis wäre auch sehr mühsam und für eine bereits erfahrene Party extrem langweilig.



Außerdem greift der Computer alle paar Schritte auf die Festplatte zurück, um das neue Gelände einzuladen, eine überaus unerwünschte Unterbrechung des Spielflusses. Zwei Zaubersprüche vereinfachen den Weg einer erfahrenen Party sogar noch um ein Weiteres. Priester versetzen die gesamte Gruppe in jede beliebige Stadt, während ihr Magier-Kollege nach einer kurzen Vorbereitung an einen bestimmten Ort wieder zurückkehren kann. Die erschöpften Helden teleportieren sich also mal schnell aus dem Dungeon, um nach einem heilsamen Besuch im Tempel genau an der gleichen Stelle fortzufahren. Vielleicht machen sie auch an einem der zahlreichen Brunnen bzw. Quellen halt, die Lebens- und Zauberkraft, Eigenschaftswerte oder gar die AC für einen gewissen Zeitraum über den Grundwert anheben. Der gleiche Effekt wird natürlich auch durch eine ungestörte Nachtruhe erreicht, einerseits werden jedoch unliebsame Überraschungen, die jeden aus den schönsten Träumen reißen, im Laufe des Spiels zur Regel, andererseits spart man sich den Weg in die Taverne, um den Proviant aufzufrischen.

Clevere Methoden vereinfachen selbst die gefährlichste Aufgabe

Die momentan zu erfüllenden Aufträge sind aufgelistet, so daß auch nach längeren Pausen einer nahtlosen Fortführung des Spielgeschehens nichts im Wege stegt. Wichtige Orte auf der Hauptkarte sowie in den Dungeons werden mit Hilfe von Längen- und Breitengraden festgelegt und eingetragen, man findet also problemlos an jeden beliebigen Platz zurück. Außerdem werden sämtliche Hinweise automatisch notiert und können jederzeit eingesehen werden, essentielle Paßwörter muß man also nicht extra auf einem Blatt Papier niederschreiben. Andere Rollenspieldesigner könnten sich von diesem überaus bequemen und spielerfreundlichen System ruhig eine Scheibe abschneiden (gut abgekupfert ist besser als gar nicht vorhanden).

Über die Grafik läßt sich nicht klagen, schön animierte Sequenzen, sowie detaillierter Hintergrund erfreuen das Auge (es spielt schließlich auch mit). Digitalisierte Sprachausgabe, einige nette Musikstücke und akzeptable FX lassen die Ohren spitzen. Nach kurzer Eingewöhnung dürfte das logische wenn auch umfangreiche Steuerungssystem keine weiteren Schwierigkeiten bereiten. Gerüchte besagen, daß Might and Magic V kurz vor der Veröffentlichung stehe. Im Gegensatz zu diesem Teil soll es außerdem die Handlung ohne Umschweife fortführen.

Vor allem für Spieler, die Freude am Aufstieg ihrer Charaktere haben und nicht gerne vor nahezu unknackbaren Rätseln stecken bleiben wollen, ist Might and Magic genau das Richtige.

Alexander Geltenpoth







Into the Future

Planet's Edge

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Gerade dieses Szenario bietet zukunftsorientierten Rollenspielern fast unbegrenzte Möglickeiten. Trotzdem wird das Genre Science Fiction von vielen Softwareherstellern eher stiefmütterlich behandelt und nur wenige Schmuckstücke beleben den gewöhnlichen Fantasymarkt.



Daß es sich bei einem spannungsgeladenen Zukunftsrollenspiel nicht immer um eine stupide Ballerorgie handeln muß, beweist "New World Computing" mit seiner fantastischen Utopie "Planet`s Edge". Wir schreiben das Jahr 2045. Ein Satellit unidentifizierten Ursprungs ist in die Umlaufbahn unseres Heimatplaneten eingetreten und gibt den fähigsten Wissenschaftlern zahlreiche Rätsel auf. Obwohl Funktionsweise und Aufgabengebiet weitgehend ungeklärt sind, hält man das außerirdische Mysterium für harmlos und ungefährlich. Nach gut zwei Monaten bedenkenloser Studienzeit geschieht allerdings das Unvorhersehbare, das einen tiefen Einschnitt in die Lebensgewohnheiten der Spezies Mensch bedeutet. Die Forscher auf der kleinen Mondbasis beobachten, wie der unscheinbare Satellit kurz aufglüht und dann spurlos verschwindet. Das allein kann wohl gerade noch verkraftet werden, aber daß er die Erde mit sich gerissen hat, ist in der Tat weltbewegend. Die Wissenschaftler schließen die Zerstörung der Erde zwar nicht vollkommen aus, doch sind sie eher der Überzeugung, daß ein überdimensionaler Beamstrahl für das plötzliche Verschwinden verantwortlich ist. Aus diesem Grund wird ein vierköpfiges Spezialistenteam beauftragt, alle Rohstoffe zusammenzutragen, die zur Rekonstruierung dieser unglaublichen Waffe benötigt werden. Eine Hatz nach Edelmetallen und seltenen Liquiden beginnt.

Das Cockpit des Raumgleiters erinnert stark an die wohlbekannte "Brücke" des legendären Raumschiffs Enterprise. Die Instrumententafeln geben über den Zustand des Schiffs und evtl. Lagerbestände Auskunft. Das ist besonders wichtig, wenn man sich den Zugang zu einem Planeten oder einer Raumbasis mit Schmiergeldern erkaufen muß. Wegelagerer verlangen einige Rohstoffe als Tribut für ein gefahrloses Passieren. Hält man sich nicht an die Forderungen, so müssen leider die Waffen sprechen und anfangs zieht man in diesen Konfliktsituationen den Kürzeren. Vorsicht ist also geboten. Befindet man sich in der Umlaufbahn eines Planeten, so kann das entsprechende Crewmitglied einen "Scan" durchführen, um die Oberfläche genau zu analysieren. Sich blind hinunterzubeamen, grenzt aufgrund der unterschiedlichen Atmosphären fast schon an Selbstmord. Mit dem Autopilot kann ein Sonnensystem gezielt angeflogen werden, ohne sich großartig auf die beiliegende Anleitung konzentrieren zu müssen. Man muß also kein geborener Kartograph sein, um "Planet`s Edge" spielen zu können.

Tückische Benutzerführung

Auf der Planetenoberfläche erweist sich "Planet`s Edge" ähnlich unkompliziert. Hat man erst einmal einen Anführer ausgewählt, so laufen ihm seine Kollegen blindlings hinterher. Trotzdem sollte man immer darauf achten, daß alle Zukunftshelden auf dem Bildschirm zu sehen sind, denn verliert jemand den Blickkontakt zu seinem Commander, so bleibt er auf der Stelle stehen und rührt sich keinen Millimeter. Das Automapping kann in zwei Stufen angewendet werden. Die erste





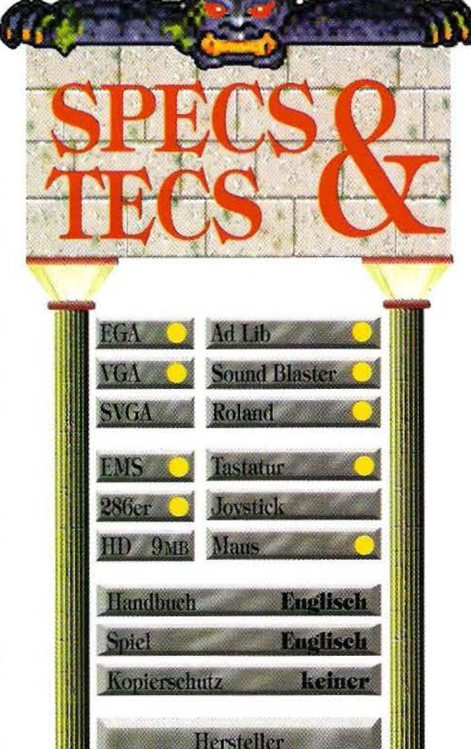
Karte gibt einen allgemeinen Überblick über die erkundeten Gebiete. Die zweite Darstellung erweist sich hingegen als sehr viel detaillierter und sogar kleine Gegenstände können erkannt werden. Zu bemängeln ist lediglich die hakelige Steuerung, denn bleibt man einen Augenblick zu lange auf einer Taste, so wird die entsprechende Funktion kompromißlos ausgeführt, ohne mögliche Richtungsangaben abzuwarten.



Eine ganze Galaxie wartet auf ihre Erforschung

Die zahlreichen Szenarien können sich sehen lassen. Ob auf einer pseudo-mittelalterlichen Burg oder einer High-Tech-Raumbasis, die Darstellung entspricht exakt den Vorstellungen eines Science Fiction-Fans. So wird auf "Talitha 2" immer noch die altertümliche Heiratspolitik betrieben und auf dem zweiten Stern des Alpha-Centauri-Systems treiben sich flinke Roboter mit ausgezeichneter Laserbewaffnung herum. Apropos Waffen. Hier liegt wieder einmal das Problem vieler Zukunftsrollenspiele. Versucht man nämlich eine gewisse Realitätsnähe zu wahren, so müssen auch die beigebrachten Wunden entsprechend groß ausfallen. Lacht ein erfahrener Kleriker in einem konventionellen Rollenspiel über eine tiefe Fleischwunde, so hat der Priester der Zukunft schon mit anderen Kalibern zu kämpfen. Innere Verletzungen, die einem bemitleidenswerten Opfer beigebracht wurden, können nämlich nicht mit einem schnellen Zauberspruch geheilt werden, sondern erfordern die sofortige Einlieferung in die Chirurgie. Früher war eben alles besser.
Grafik und Sound können ruhigen Gewissens als stilgerecht bezeichnet werden. Zahlreiche Abbilder von finsteren und liebenswerten Außerirdischen verstärken den Eindruck, durch die unendlichen Weiten des Weltraums zu schweben. Lediglich das abgehackte Scrolling auf der Planetenoberfläche gibt Anlaß zur Kritik. Der Sound kann noch mehr überzeugen, denn die bruzelnden Lasergeräusche klingen genauso gut, wie das beruhigende Zischen der Schiebetüren. Mit der schallplattenreifen Hintergrundmusik setzt "New World Computing" sogar noch einen drauf.
Fazit: "Planet`s Edge" gehört zu den besten Zukunftsrollenspielen, die zur Zeit für den PC erhältlich sind. Geschlagen wird es lediglich vom sagenhaften Klassiker "Wasteland". Dieses Kultspiel kann aber bekanntlich nur mit sehr viel Glück ergattert werden, so daß man mit diesem Programm bestimmt nicht schlecht beraten ist. Spock und Co. wären begeistert!

Oliver Menne









Roleplaying Crime Adventure

PROPHECY OF THE SHADOW

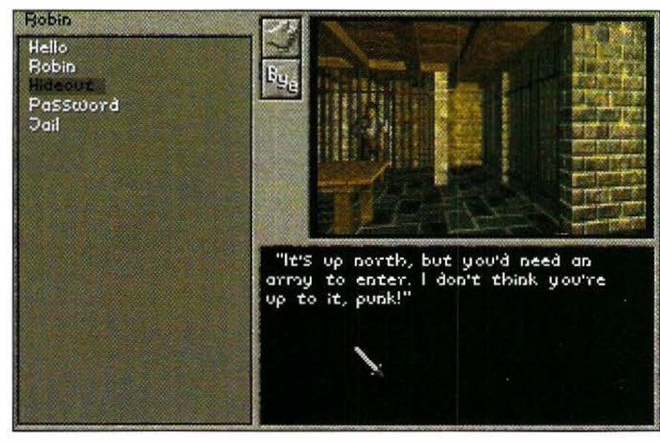
Galten die erfahrenen Mitarbeiter SSIs bislang als Hausprogrammierer des Rollenspielmagnaten TSR, so versucht das etablierte Softwarehaus dieses Image mit "Prophecy Of The Shadow" endlich abzulegen.

Weit entfernt von unserer Zivilisation lenken seit Jahrzehnten gerechte und gütige Herrscher die Geschicke eines kleinen Inselstaates. Die 18jährige Thronerbin Elspeth möchte diese Tradition nahtlos fortführen, doch bekommt sie keine Gelegenheit dazu. Just zu ihrem Amtsantritt verschwindet sie grund- und spurlos und der grausame Tyrann Cam Tethe reißt die Regierungsgeschäfte an sich. Rücksichtslos und unbarmherzig kostet er seine neu gewonnene Macht voll aus und erläßt einige Anordnungen, die gar nicht nach dem Geschmack der friedlichen Bevölkerung sind. Alle Magiekundigen haben sich in seinem Schloß zu melden und werden dort erst einmal in Gewahrsam genommen. Wer sich dieser Verfügung widersetzt, wird von den finsteren Schergen kurzerhand um die Ecke gebracht. So auch Larkin, der betagte Lehrmeister des Helden und Heiler des idyllischen Dorfes Bannerwick. Er wird nach einem erholsamen Spaziergang von einem vergifteten Dolch tödlich getroffen und stirbt in den Armen seines Schülers. Die Einwohner der benachbarten Stadt unterstellen zwar dem Auszubildenden diesen niederträchtigen Mord, doch haben sie keine Information über sein Aussehen oder seinen Namen. Er kann sich also beruhigt auf der Insel umsehen, ohne von nach Kopfgeld heischenden Mitmenschen denunziert zu werden. Ziel des Spiels ist es, sowohl die Unschuld des Angeklagten zu beweisen, als auch Cam Tethes dunkle Machenschaften ans Tageslicht zu bringen.

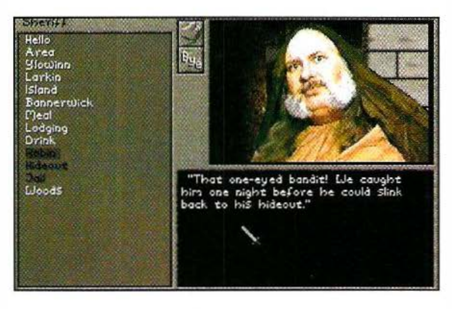
Krimiadventure mit Fantasyeinflüssen

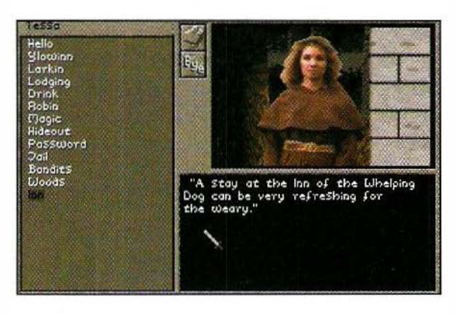
"Prophecy Of The Shadow" kann im eigentlichen Sinne nicht als Rollenspiel bezeichnet werden, sondern eher als Krimiadventure mit Fantasyeinflüssen. Aus diesem Grund werden die Fähigkeiten des Charakters auch nur anhand drei abstrakter Fragen festgelegt und zeichnen sich durch enorme Kargheit aus. Die Attribute "Health", "Agility" und "Magic" müssen dem verwöhnten Rollenspieler genügen. Diese Werte verändern sich mit steigender Erfahrungsstufe und der lernende Magier kann gegen Ende seiner Ausbildung auf ein Repertoire von zwölf verschiedenen Sprüchen zurückgreifen. In Anbetracht der modernen Magiesysteme ist das natürlich nicht gerade üppig. In Sachen Benutzerführung fühlt man sich hingegen nicht in die graue Rollenspielvorzeit zurückversetzt. Die zehn Aktionssymbole wurden leicht verständlich gezeichnet und übersichtlich auf dem Bildschirm angeordnet, so daß ein streßgeplagter Feierabendrollenspieler nicht lange das dünne Begleitheft durchblättern muß, um alle Funktionen genau zu verstehen. Die Steuerung erweist sich allerdings als etwas ruckelig und der jugendliche Held kann nur sehr unpräzise durch die Landschaft geleitet werden. Entschließt man sich aber das Spiel mit der Tastatur anzugehen, so ist schon viel gewonnen und man kann problemlos die Gegend unsicher machen. Dabei wurde allerdings nicht die für SSI übliche 3D-Darstellung verwendet, sondern der Spieler kann auf eine erstklassige Vogelperspektive, die ein wenig an die späten Folgen der Ultimatriologie erinnert, zurückgreifen.













Herrlicher Dialogmodus

Ein besonderer Leckerbissen ist der extravagante Dialogmodus. Wendet man sich nämlich an einen der meist hilfsbereiten Insulaner, so verschwindet der konventionelle Spielbildschirm und der Ansprechpartner erscheint in seiner vollen Pracht. Diese Personen wurden erfreulich gut digitalisiert und animiert, so daß es wirklich Freude bereitet, eine kleine Unterhaltung vom Zaun zu brechen. Der Dialogmodus ist aber auch in anderen Belangen vorbildlich. Auf der linken Seite präsentiert sich dem Spieler eine Liste mit Stichwörtern, die dem Gegenüber auf die Sprünge helfen. Diese Liste erweitert sich im Laufe des Spiels ständig, denn schließlich erhält man auch immer mehr Informationen.

Zum Beispiel kann man den Sheriff erst nach dem Paßwort für Robins Unterschlupf fragen, nachdem man erfahren hat, daß ein solches überhaupt existiert. Auf diese Weise müssen die zur Lösung nötigen Hinweise in detektivischer Präzisionsarbeit zusammengetragen werden. Welche Rolle spielt beispielsweise der vermeintlich böse Zauberer Larf? Warum verwandelt sich das einst blühende Königreich allmählich in eine öde Wüstenlandschaft? Fragen über Fragen.
Das Kampfsystem ist auch für Anfänger einfach zu handhaben. Es muß lediglich die gewünschte Waffe in die Hand genommen werden und schon kann die fröhliche Echtzeitschlacht beginnen. Die beiden Kontrahenten prügeln nun solange auf sich ein, bis sich ein Sieger herauskristallisiert hat. Zwischendurch kann man seinen Helden mit diversen Zaubersprüchen aufpäppeln bzw. seinen Gegner entscheidend schwächen. Die Schlüsselwörter der Sprüche entstammen ausnahmslos dem lateinischen Sprachgebrauch und verbreiten eine passende Atmosphäre. Mit "Curare" kann sich der Held zum Beispiel heilen und mit "Memoria" wird ein bestimmter Punkt magisch aufgezeichnet, um später an diesen zurückkehren zu können.
Grafisch pendelt sich "Prophecy Of The Shadow" im gesunden Mittelmaß ein. Zwar sind die digitalisierten Konversationspartner von bestechender Qualität und einige Zwischengrafiken brillant, jedoch läßt die Vogelperspektive manchmal zu wünschen übrig. Das Scrolling ruckelt gemütlich vor sich hin, greift aber erst nach einigen Spielstunden das Nervenkostüm an. Stark sind hingegen die phantastischen Soundeffekte. So gibt Larkin bei seinem Dahinscheiden einen markerschütternden Schrei von sich, der fast meine Lautsprecher gesprengt hätte. Aber auch die verschiedenen Musikstücke können überzeugen und wurden erstklassig komponiert. Für audiophile Rollenspielfans ein willkommener Ausgleich zur etwas schwächeren Grafik.
Fazit: Rollenspieler mit kriminalistischem Gespür sollten zumindest einmal einen Blick auf "Prophecy Of The Shadow" werfen, gilt es doch die eigene Weste reinzuwaschen und den niederträchtigen Cam Tethe des Mordes zu überführen. Freunde logischer Rätsel können ebenfalls an diesem Spiel Geschmack finden, obwohl diesbezüglich wesentlich bessere Programme erhältlich sind.

Oliver Menne



Schattenspielerei

SHADOWORLDS

Nachdem Krisalis mit "Shadowlands" einen kleinen Achtungserfolg verbuchen konnte, schieben die findigen Engländer nun mit "Shadoworlds" einen würdigen Nachfolger hinterher. Herausragende Neuerungen darf man allerdings nicht erwarten.

Im dritten Jahrtausend haben es die zahlreichen Regierungen unter größten Anstrengungen geschafft, endlich Harmonie und Eintracht unter der vielschichtigen Bevölkerung zu verbreiten. Aus diesem Grund wurde die Exekutive eingemottet und jeder Soldat, jeder Polizist durfte seinen Job an den Nagel hängen. Um allen noch so abwegigen Eventualitäten entgegentreten zu können, wurde aber eine Waffenfabrik nicht der Schrottpresse übergeben, sondern im geheimen weiter aufrechterhalten. Dementsprechend groß ist die Sorge, als die ständige Funkverbindung mit Magna 6 plötzlich abbricht und nicht mehr hergestellt werden kann. Was ist passiert? Das müssen nun vier todesmutige Spezialisten der Leibwache herausfinden. Schließlich steht die Sicherheit einer ganzen Galaxie auf dem Spiel.

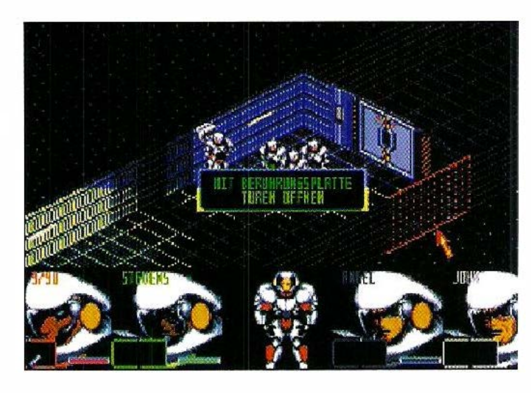
Das Charakterauswürfeln entfällt bei diesem Zukunftsspiel völlig. Vielmehr muß aus 24 Persönlichkeiten eine standfeste Truppe zusammengestellt werden, die sowohl ausgewogen als auch überlebenssicher ist. Dabei hilft eine kurze Beschreibung, die über bisherige Leistungen, Stärke und Alter des Helden Auskunft gibt. Man sollte allerdings darauf achten, keine Querulanten im Team zu haben, die bei der kleinsten Gefahr oder aus reiner Profitgier ihre eigenen Wege gehen. Das ständige Zusammenbleiben ist die Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Abwicklung der Mission. Was ist eigentlich die Mission?

Schicksalhafte Fehlfunktion?

Schon kurz nach der Ankunft auf Magna 6 wird klar, daß die zurückgebliebenen Überwachungs- und Produktionsroboter nicht mehr im Sinne ihrer Erfinder handeln. Ob nun ein fataler Fehler in einem zentralen und wichtigen Schaltkreis die Ursache für ihr abnormales Benehmen ist oder ob eine hinterlistige, terroristische Vereinigung den Hauptrechner manipuliert hat, ist weiterhin nicht bekannt. Die Mission wurde deshalb etwas allgemein definiert: Fehler lokalisieren, beheben und mögliche Eindringlinge liquidieren.



Gespielt wird auf einer isometrischen Oberfläche, die "Shadoworlds" leicht in die Strategieecke abrutschen läßt. Jeder Held kann einzeln angewählt und auch gesteuert werden. Das hat den Vorteil, daß man den einen Zukunftsrecken zu einem Schalter oder Bodenkontakt schicken kann, während das kampferprobte Trio den nun geöffneten Raum in Augenschein nimmt. Apropos Schein. Licht spielt auch diesmal eine übergeordnete Rolle, denn viele Rätsel und Puzzles können nur mit Hilfe dieser elementaren Photonenenergie gelöst werden. So müssen beispielsweise zahlreiche Photozellen beleuchtet werden, um eine verschlossene Tür zu öffnen oder einen geheimen Gang freizulegen. Das ist manchmal gar nicht so leicht, geht den strahlenden Helmlampen doch schon nach kurzer Zeit der Strom aus. Den nötigen Batterienachschub muß man sich dann bei den herumstreunenden Robotern holen, die ihre Antriebskraft leider nur sehr ungern herausrücken.

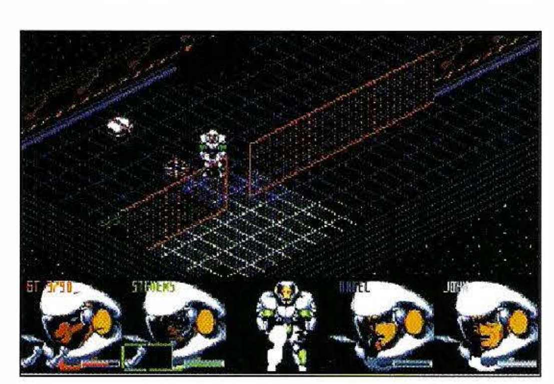


Eigenwillige Benutzerführung

Die Steuerung erweist sich anfangs als etwas gewöhnungsbedürftig, doch schon nach wenigen Spielminuten klickt man mit geschultem Blick über die Oberfläche und durch den Inventarbildschirm. Gesteuert wird die Spezialeinheit über das Rüstungssymbol in der Mitte der Statusanzeige. Wählt man das rechte Bein, so bewegt sich lediglich ein Spieler in die gewünschte Richtung. Die ganze Truppe setzt sich erst in Bewegung, wenn man das linke Bein aktiviert. Ähnlich verhält es

sich mit den beiden Armen. Mit dem rechten Arm können gefundene Gegenstände aufgehoben und mit dem linken angewendet werden. Fehlt schließlich noch die visuelle Kontakaufnahme. Dies geschieht durch Anklicken des Kopfes. Jetzt kann jeder außergewöhnliche Teil des Komplexes genau unter die Lupe genommen werden, wobei besonders die zahlreichen Monitore nützliche Hinweise preisgeben. Diese Form der Steuerung bringt zwar nicht gerade enorme Vorteile in Sachen Benutzerführung, ist aber reichlich innovativ und birgt eine gehörige Portion Abwechslung zu den konventionellen Rollenspielen.

Der Kampfmodus ist für den Geschmack eines interessierten Rollenspielers etwas dünn ausgefallen. Es muß lediglich der



untere Teil eines Gegners angewählt werden und schon stürzt sich die in diesem Augenblick aktive Person auf den Kontrahenten. Alle anderen bleiben weiterhin auf ihrem Posten. Das kann schnell darin enden, daß man im Eifer des Gefechts vergißt, auch die übrigen Mitglieder in die Schlacht zu schicken und bereits eine mittelstarke Verteidigungseinheit zerteilt den geliebten Helden in kleine Scheibchen. Daß auf ein Magiesystem verzichtet wurde, ist mehr als löblich, paßt es doch einfach nicht in dieses technologische

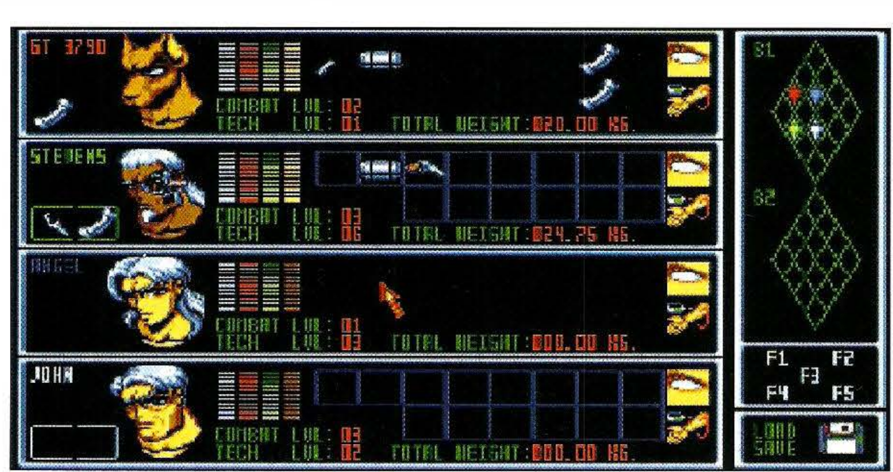


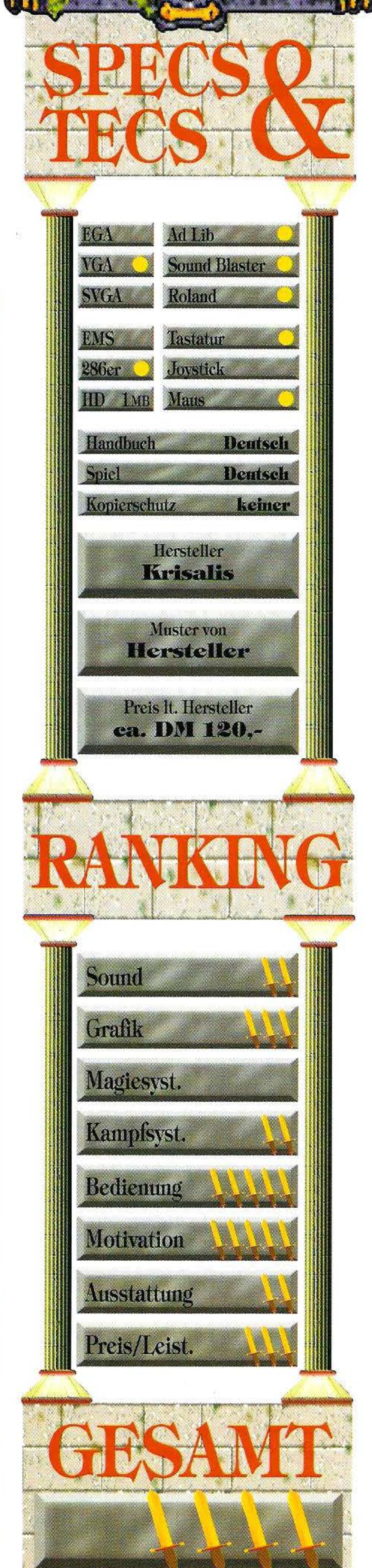
Szenario und würde außerdem einen großen Teil der vorhandenen Realitätsnähe dahinschwinden lassen. Da haben sich schon andere Programme die Finger verbrannt.

In puncto Grafik rückt natürlich die isometrische Sicht in den Vordergrund. Dabei wurde nicht vergessen, alle toten Winkel verschwinden zu lassen, indem jede sichtversperrende Wand in Skizzenform dargestellt wird. Zu Beginn führt das zwar zu leichten Verwirrungen, jedoch hat sich das menschliche Auge schnell an diese Form der Dungeongestaltung gewöhnt. Negativ zu beurteilen ist hingegen die katastrophale Animation und das unsaubere Scrolling. Hier hätte man sich ruhig etwas mehr Mühe geben können. Eine zünftige Musik wird leider nur im Intro geboten. Im Spiel muß man sich mit den mageren Soundeffekten zufriedengeben, auf die aber auch problemlos verzichtet werden kann.

Fazit: "Shadoworlds" ist nichts anderes als "Shadowlands" im Zukunftsgewand. Wer den Vorgänger schon im Schrank stehen hat, sollte sich den Kauf besser zweimal überlegen, handelt es doch lediglich um ein anderes Szenario.

Oliver Menne ■



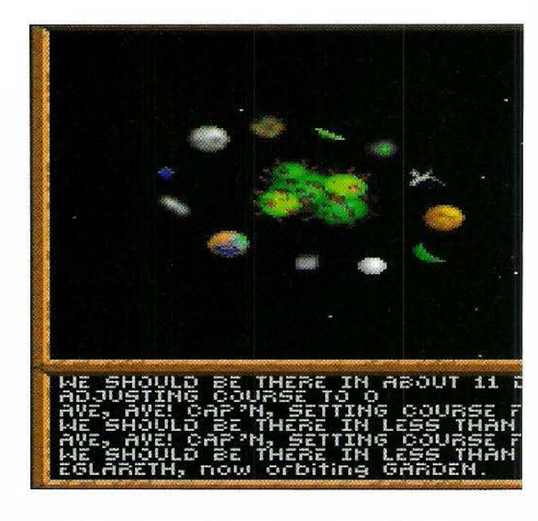


Regatta im All

SPELLJAMMER

- PIRATES OF REALMSPACE -

SSI verbindet mit "Spelljammer" zwei vollkommen unterschiedliche Genres, das moderne Science Fiction- und das althergebrachte Fantasyrollenspiel. Ob dieser Versuch geglückt ist, liegt am individuellen Geschmack des Spielers. Für konservative Rollenspieler ist der Gedankensprung aber geradezu lächerlich.



Pirates Of Realmspace" beginnt in der Stadt Waterdeep, die auf dem Planeten Toril liegt. Der Held des Spiels hat soeben Haus und Hof verkauft, um sein gesamtes Vermögen in ein brandneues Spelljamming-Schiff und eine erfahrene Mannschaft zu investieren. Nun liegt ihm das Universum mit all seinen Schätzen und Gefahren zu Füßen. Er kann haarsträubende Aufträge annehmen, um sein Bankkonto dick anschwellen zu lassen und sich eine bessere Ausrüstung, vielleicht sogar ein besseres Schiff leisten zu können. Aus diesem Grund muß zunächst ein beliebiger Planet angeflogen werden. Angeflogen? Wie funktioniert das überhaupt? Ganz einfach, unter der Besatzung muß sich mindestens ein Zauberer befinden, der einen sogenannten Spelljamming-Helm benutzen kann. Dieses Wunderwerk stellt eine Verbindung zwischen Benutzer, Schiff und Weltraum her. Der Zauberer stellt sich vor, wie es ist, durch den Raum zu schweben und gibt dadurch die nötigen Impulse an das Schiff weiter, es bewegt sich. Natürlich gibt es verschiedene Kategorien von Helmen, die sich durch

WELTRAUMKAMPF - Der rote Korsar mit Laserschwert?

Ein wesentlicher Teil von Spelljammer ist der Weltraumkampf. Diese monumentalen Gefechte resultieren meistens aus einer überlangen Raumfahrt, denn es ist kaum verwunderlich, daß man angegriffen wird, wenn man über zehn Tage zu einem entfernten Stern unterwegs ist. Über die zahlreichen Icons kann das gegnerische Schiff nun nach Herzenslust attackiert werden. Beim ersten Mal ist das schon etwas seltsam, denn schließlich ist es äußerst ungewöhnlich, wenn plötzlich ein waschechtes Segelschiff durch die unendlichen Weiten des Weltraum zischt und mit einem Katapult versucht, ein Leck in den Rumpf des Feindes zu schlagen. Aber damit muß man sich einfach abfinden. Sobald man bemerkt, daß der Gegner über ein stärkeres Schiff verfügt, kann man die Hasenfußtaktik zur Anwendung bringen. Hat man eine gewisse Distanz zum Gegenüber geschaffen, so läßt man den spelljammenden Zauberer in den Hyperraum eintreten und die Mannschaft ist gerettet. Außerdem kann gerammt, Frieden geschlossen und geentert werden. Dazu muß man allerdings sehr nah an das begehrte Schiff herankommen und man ist gnadenlosen Rammangriffen ausgeliefert.



Wurde man schon vorher schwer getroffen, so birgt dieses Unternehmen ein hohes Risiko. Schafft man es trotzdem, seine Truppen auf das andere Schiff zu bringen, so kann die muntere Prügelei auch schon losgehen. Hier präsentiert sich "Spelljammer" wieder im gewohnten SSI-Licht. Der strategische Kampf der bereits bei der Krynn-Saga zum Einsatz kam, wurde aber weiter verbessert. Die grafische Gestaltung kann sich nun wirklich sehen lassen und es macht Spaß zuzusehen, wie sich die verfeindeten Mannschaften bekriegen. Auch die Benutzerführung wurde kräftig überholt und selbst überzeugte Strategiemuffel können von diesem System begeistert sein, das sogar die Anwendung der Zaubersprüche schnell über die Bühne gehen läßt.

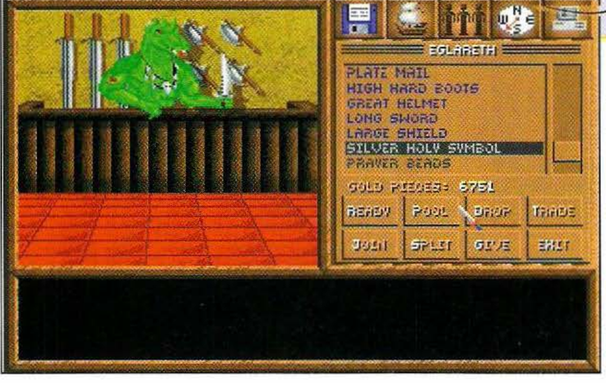


spezielle Eigenschaften auszeichnen. Ein mächtiger Helm ist zum Beispiel in der Lage, die Gedanken direkter zu übertragen und das Schiff wird schneller, wendiger und stabiler. Daß damit das Problem mit dem Vakuum noch nicht gelöst ist, dürfte klar sein, jedoch muß ein wenig Phantasie schon mitgebracht werden.



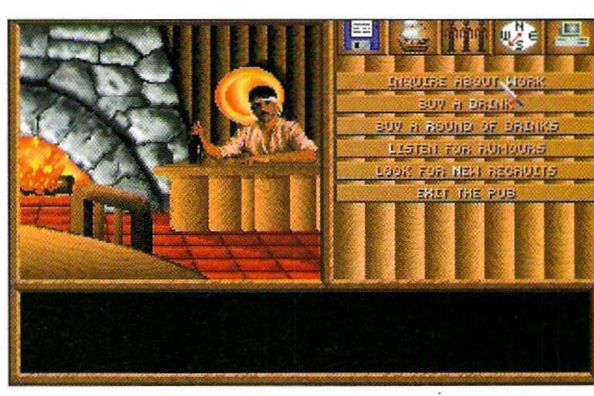
Mächtiger Kopfschmuck

Hat man die Umlaufbahn eines Planeten erreicht, so kann man anlegen und seinen gewünschten Aktivitäten nachgehen. Beim Händler liegen oft einige Aufträge herum,



die von den meisten Frachterkapitänen nicht übernommen werden. Nimmt man diese an, so muß man sich schleunigst auf die Suche nach dem jeweiligen Zielplaneten machen, der aber häufig in der direkten Umgebung zu finden ist. Das Steuergesetz macht aber auch hier zu schaffen. Auf manchen Produkten liegen nämlich harte Einfuhrzölle und so kann es schon einmal passieren, daß die Steuern und Zölle höher ausfallen, als der versprochene Lohn. Jetzt kann man sich entscheiden, ob man wegen Steuerhinterziehung zum Freiwild aller Kopfgeldjäger werden möchte oder lieber die verlangte Summe beim Stadtrat bezahlt. Das ist immer eine Frage der eigenen Kampfkraft.

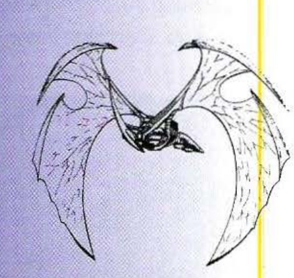
Man muß sich aber nicht unbedingt auf den Handel versteifen. Man kann sein Schiff auch mit den tollsten Waffensystemen ausrüsten und dann selbst als Kopfgeldjäger durch die Galaxie ziehen. Jetzt holt man sich die Aufträge natürlich nicht mehr beim Händler, sondern beim örtlichen Bürgermeister. Hat man die ersten Sünder hinter Schloß und Riegel gebracht, verändert sich auch der Ruf des Kapitäns und viele Schiffe verzichten auf einen unvorsichtigen Angriff. Ein hohes Ansehen zu genießen und die Taschen voller Geld zu haben, ist aber nicht der Sinn von "Spelljammer". Vielmehr muß wieder einmal eine grauenhafte Verschwörung aufgedeckt werden, die das gesamte Sonnensystem in Gefahr bringt. Von diesem übergeordneten Auftrag erfährt man allerdings zu Beginn nur wenig und erst im Laufe des Spiels wird man über alle Einzelheiten aufgeklärt. Hier treten auch die zahlreichen Tavernen zum ersten Mal in Erscheinung. In diesen Spelunken treiben sich die verwegensten



VERSCHIEDENE SCHIFFSTYPEN - Welches Schiff hätten's denn gern?

"Spelljammer" verfügt über elf völlig unterschiedliche Schiffstypen, die im Anhang des hervorragenden Handbuchs ausführlich beschrieben werden. Bei näherer Betrachtung fällt sofort auf, das manche Schiffe nicht landen können. Vor diesen gewaltigen Gleitern muß man sich besonders in acht nehmen, handelt es sich doch um reine Kriegsmaschinen, die bis über die Reeling mit Waffen ausgerüstet sind. Normale Handelsschiffe verfügen meistens nur über ein leichtes Katapult und eine mittlere Ballista. Teuere Kampfschiffe wie zum Beispiel das "Man-O-War" haben aber außerdem einen gefährlichen Rammbock an Bord, der jedes gegnerische Schiff zu Kleinholz verarbeiten kann.

WAR GALLEY



MAN-O-WAR

SHOU LUNG TRADER



TRADESMAN

GALLEON

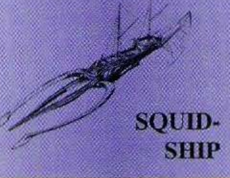




NAUTILOID

DEATHSPIDER

DRAGONFLY



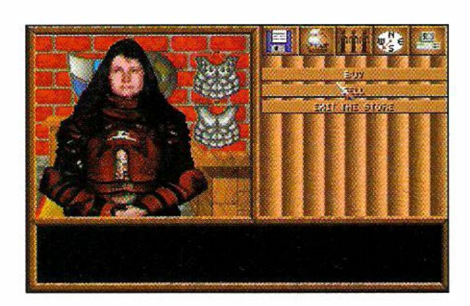


MIND-SPIDER

SQUID-SHIP

HAMMER-SHIP

Raumfahrer herum, die über Gott und die Welt Bescheid wissen und darüber auch bereitwillig Auskunft geben. Vorausgesetzt man spendiert ihnen eine Flasche



guten Rum. Seefahrer und Raumfahrer haben eben einiges gemein.

Action und Handel im All

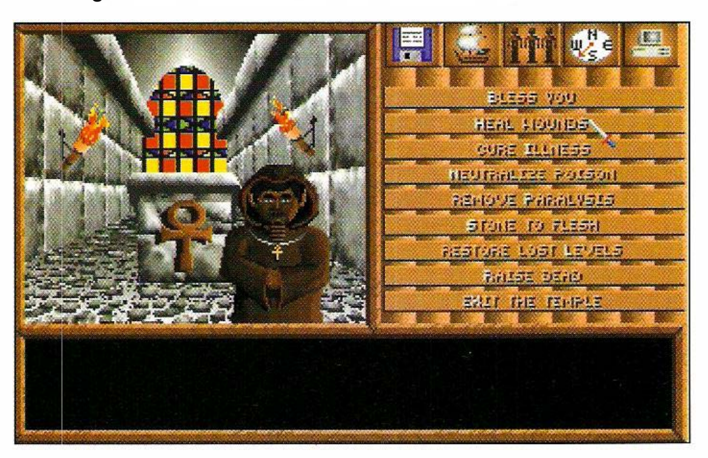
Das Manövrieren im Weltraum erweist sich als wesentlich einfacher als man annehmen sollte. In einem Navigationsbildschirm wird der gewünschte Planet angeklickt und über den Autopilot angeflogen. Unterbrochen wird die lange Reise nur durch Weltraumpiraten und Polizeischiffe, die ebenfalls das Sonnensystem durchforsten. Obwohl der Zauberer bei weiten Fahrten in den Hyperraum übergeht, dauert die ganze Angelegenheit elend lang. Man sitzt vor dem Bildschirm und wartet, daß endlich dieser verflixte Planet auftaucht, den man schon vor fünf Minuten anvisiert hat. Das hätte man ruhig ein wenig abkürzen können, um die Langzeitmotivation geringfügig ansteigen zu lassen.

In puncto Grafik wurde im Hause SSI nur halbe Arbeit geleistet. Im Nahkampf verlieren auch die größten Schiffe kaum an Geschwindigkeit und bewegen sich elegant animiert über den Bildschirm. Das ist für ein Rollenspiel wirklich phantastisch, ist man doch sonst nur die üblichen Dungeonmonster gewohnt. Auch die Kampfszenen an Bord einer Weltraumdschunke können sich sehen lassen, wobei vor allem die stolzen Recken farbenfroh in Szene gesetzt wurden. Sobald man aber die Planetenoberfläche betritt, ist es aus mit der Herrlichkeit. Ein simples Standbild soll einen ganzen Planeten verdeutlichen? Äußerst zweifelhaft. Die Personen in den einzelnen Geschäften sind ebenfalls zu bemängeln, sehen sie doch oft etwas unproportioniert und lieblos gezeichnet aus. Da können auch die teilweise digitalisierten Bürgermeister nichts mehr retten. Aus diesem Grund tendiert die Grafik eher zu

einem befriedigend. Die zahlreichen Musikstücke können durch die Bank überzeugen und sprühen vor kompositorischer



Kraft. Einige Soundeffekte muten hingegen etwas seltsam an und zerstören die ansonsten fabelhafte Kulisse.



Fazit: "Spelljammer" ist auf dem besten Weg eine neue glanzvolle Serie zu werden. Bei wem jetzt ein wenig Interesse geweckt werden konnte, der sollte sich diese völlig neue Form des Rollenspiels ruhig einmal ansehen. Es lohnt sich bestimmt.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA		Ad Lib	●
VGA	●	Sound Blaster	
SVGA		Roland	●
EMS	●	Tastatur	●
286er	●	Joystick	
HD 6MB		Maus	●

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

Hersteller **SSI**

Muster von **Softgold**

Preis lt. Hersteller **ca. DM 125,-**





GESAMT

Extravagantes Dungeonabenteuer

THE SUMMONING

Nachdem SSI mit "Prophecy Of The Shadow" eine völlig neue Linie eingeschlagen haben, scheinen sie diese Änderung auch konsequent durchzuziehen. "The Summoning" ist nun schon ihr zweites Rollenspiel, in dem sich ein einzelner Held durch eine grausame Welt schlagen muß.

Gut und Böse prallen wieder einmal erbarmungslos aufeinander. Der finstere Shadow Weaver unterjocht mit seinen Mannen die wehrlose Bevölkerung eines fernen, aber namenlosen Landes. Um dieser Herrschaft wirkungsvoll entgegenzutreten, entschließt sich der ehemalige Rat, einen jungen Abenteurer unter seine Fittiche zu nehmen. Schwertmeister Khail und Hofzauberer Jairus bilden ihn nach bestem Wissen aus, und bereits nach einem Monat kann er munter mit den beiden Meistern mithalten. Alles verläuft genau nach Plan, bis eines Nachts das Schicksal seinen Lauf nimmt. Shadow Weaver ist es tatsächlich geglückt, ein magisches Portal in den Burghof festzusetzen und nun stürmen seine schrecklichen Gesellen in Scharen durch diese unerklärbare Raumöffnung. Sie richten ein wahres Blutbad unter den verbliebenen Bürgern an und sowohl Khail als auch Jairus verlieren in dieser Schlacht ihr Leben. Rowena erklärt dem jungen Helden schnell seine Aufgabe und teleportiert ihn dann, ohne groß zu fragen, in den Vorhof der Hölle, in Shadow Weavers Dungeon!

Notwendiges Übel

Bei der Charaktergenerierung sollte man sich nicht eher zufrieden geben, bis man einen Wert über 100 erreicht hat. Nur dann können die Attribute Stärke und Agility mit einer genügend hohen Punktzahl versehen werden. Wenn man diese äußerst langweilige Arbeit zu Beginn des Spiels scheut, so wird man später eine fürchterliche Überraschung erleben, denn ein schwacher Held kriecht mit voller Ausrüstung logischerweise im Schneckentempo durch die moderigen Gänge und der Spielspaß sinkt auf den eisigen Nullpunkt.













Nicht gerade motivierend, aber realistisch.
SSIs neuestes Werk präsentiert sich in einem etwas ungewohnten Licht und kann so schnell mit keinem anderen Rollenspiel auf eine Stufe gestellt werden. Die leicht schräge Perspektive birgt anfangs kleine Steuerungs- und Orientierungsprobleme, doch schon nach wenigen Spielminuten hat man sich an den dunklen Dungeon gewöhnt und fühlt sich wie in den eigenen vier Wänden. Das liegt aber nicht allein an der fabelhaften Kartenfunktion (die einzelnen Karten lassen sich samt Legende ausdrucken!), sondern auch an der kaum zu übertreffenden Benutzerführung. Der Bildschirm spaltet sich in zwei ungleiche Hälften. Die obere Hälfte stellt das eigentliche Spielfeld dar und die untere gibt über Zustand und Inventar des Spielers Auskunft. Der Clou bei diesem Bildschirm-Split ist allerdings, daß man die Statusanzeige am unteren Bildrand nach Belieben hoch- oder herunterziehen kann. Auf diese Weise umgeht man ganz geschickt die nervige Menüklickerei, die manche Rollenspiele zu eigen haben. Der Konversationsmodus erweist sich als ähnlich unkompliziert. Das Programm zieht einen kleinen Textkasten auf, in dem alle Schlüsselwörter dick unterstrichen sind. Möchte man das Gespräch in eine bestimmte Richtung lenken, um an eine neue Information zu gelangen, so muß lediglich das entsprechende Wort angeklickt werden. Der dazugehörige Satz wird dann vom Held selbständig gebildet.

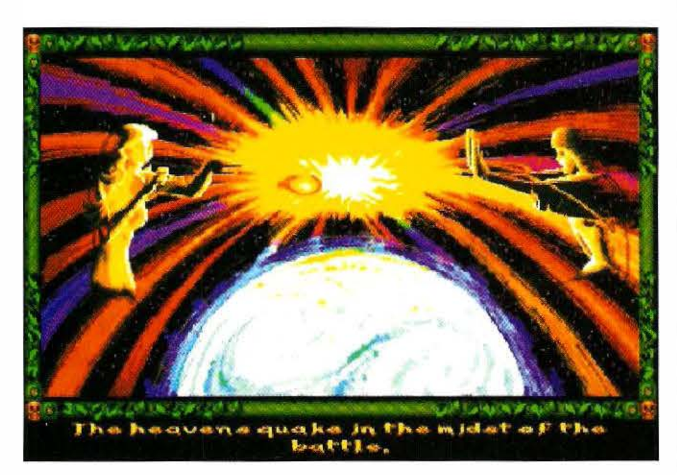
FINGERÜBUNGEN

Das Magiesystem bei "The Summoning" ist wirklich einzigartig. In einem übersichtlichen Menüfeld kann der gewünschte Spruch ausgewählt bzw. mit Hilfe einer vorgegebenen Handbewegung rekonstruiert werden. Dabei sind zahlreiche Symbole eindeutig definiert und mit ein wenig Geduld kann man auch unbekannte Zaubersprüche vom Stapel lassen. Fügt man beispielsweise einem eher schwachen Spruch die "geballte Faust" hinzu, so wird man schnell bemerken, daß sich der Wirkungsgrad erheblich verbessert und der Spruch deutlich an Durchschlagskraft gewonnen hat. Auf diese Weise kann man sich oft aus scheinbar ausweglosen Situationen herausmanövrieren.



Die einzelnen Sprüche werden vier magischen Fachgebieten zugeordnet. So kann man zum Beispiel bis zu fünf Feuerbälle im Hinterköpfchen behalten, um sie dann im hektischen Schlachtgetümmel in sekundenschnelle an den Mann zu bringen.
Schwertstreich, Feuerball, Schwerstreich. Magie- und Kampfsystem harmonieren so gut, daß solche Kombinationen kinderleicht in die Tat umgesetzt werden können.





Das Magiesystem ist bislang unerreicht

Das ist aber längst nicht alles. Bei "The Summoning" zeigt sich wieder einmal SSIs langjährige Rollenspielerfahrung, denn sowohl die unterschiedlichen Angriffsarten als auch die tolle Anwendung der Zaubersprüche sind mehr als gelungen. Hält man lediglich eine Waffe in der Hand, so kann man entweder einhändig zuschlagen, oder einen beidhändigen Sturmangriff wagen. Auch eine doppelte Attacke mit zwei Schwertern ist durchaus möglich, aber wenig empfehlenswert, da auch die stabilsten Waffen mit der Zeit schartig oder sogar brüchig werden. Das Risiko mitten im Kampf unbewaffnet vor einem blutrünstigen Höllenhund zu stehen, sollte man lieber nicht eingehen. Hier liegt gleichzeitig das größte Manko von "The Summoning" begraben, denn man befindet sich ständig auf der Suche nach Waffen jeder Art. Hauptsache es muß nicht mit den bloßen Händen attackiert werden. Das Magiesystem ist die eigentliche Stärke dieses Rollenspiels. Auf der Reise durch die zahlreichen Labyrinthe findet man immer wieder hilfreiche Spruchrollen, die einige Handbewegungen zum Inhalt haben. Diese Abläufe kann man in einem speziellen Menü nachvollziehen und - zapp - der Spruch ist im Kurzzeitgedächtnis gespeichert. Die wertvollen Magiepunkte werden allerdings erst verbraucht, wenn man den entsprechenden Spruch auch anwendet. Gewiefte Dungeonexperten skizzieren sich die wichtigsten Handbewegungen auf einem kleinen Schmierzettel, um die platzraubenden Spruchrollen gleich wieder abstoßen zu können. Zwar ist man anfangs versucht zu glauben, daß so etwas wie akuter Platzmangel niemals auftreten kann, doch bereits nach einigen Stunden wird man eines besseren belehrt. Über zahlreiche Gegenstände ist man sich einfach nicht im Klaren, ob sie für die Lösung des Spiels wichtig benötigt werden oder nicht. Also wird kurzerhand alles mitgeschleppt. Das Ende vom Lied ist, daß man in einem leicht zugänglichen Raum ein Lager errichtet, in dem alle undefinierbaren Sachen abgelegt werden.
Grafisch hat sich SSIs Programmierteam auf gefährlichem Neuland bewegt, jedoch wurde diese Aufgabe ausgezeichnet gemeistert. Zwar läuft der PC nicht gerade zu Höchstleistungen auf, dafür kann sich aber die grafische Gestaltung der einzelnen Figuren wirklich sehen lassen und auch das Scrolling hat einen Lobstrich verdient. Soundtechnisch hat man leider einiges versäumt. Bis auf die magere Titelmelodie und die wenigen Soundeffekte wird nicht viel geboten.
Fazit: Bei "The Summoning" handelt es sich um ein wahres Suchtspiel, das stundenlang an den Bildschirm fesseln kann. Über die kleinen Mängel bei Grafik und Sound kann man durch die starken Rätsel und das erstklassige Gameplay großzügig hinwegsehen.

Oliver Menne



Kein Ende in Sicht

ULTIMA 7

Auf einem längst in Vergessenheit geratenen Applerechner brach in den frühen 80er Jahren eine neue Ära an. Rollenspielveteranen erinnern sich gern an diese Zeit zurück, in der eine gute Story noch einen höheren Stellenwert hatte, als famose Grafiken und ohrenbetäubender Sound. Damals mußte "Ultima" keine Konkurrenz fürchten, doch heute ringen viele Spiele um die Gunst des Kunden.

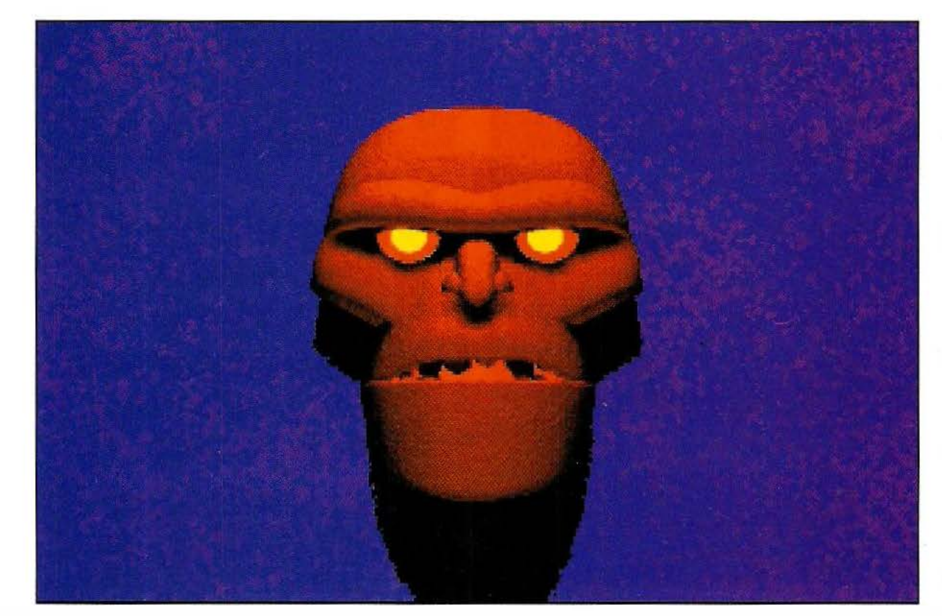
Nach seinem letzten Ausflug in die Paralleldimension gönnt sich der geplagte Avatar eine kleine Ruhepause, um sich von den Strapazen erholen zu können. Was bietet sich da mehr an, als ein kurzweiliges Computerspiel zu wagen? Doch statt der gewohnten Einschaltmeldung erscheint ein unangenehmes Bildschirmrauschen, aus dem sich langsam eine rote Fratze herauskristallisiert. Der rotmaskierte Haderlump läßt gleich die Katze aus dem Sack. Mit fanatischer Stimme behauptet er die Verkörperung aller Tugenden zu sein und daß ihm selbst der mächtigste Avatar nicht das Wasser reichen könnte. Diese bodenlose Frechheit untermauert er zusätzlich mit dem Vorhaben, binnen kurzer Zeit Herrscher über Britannia zu werden und Lord British seines Amtes zu entheben. Mit einem schallenden Lachen verabschiedet sich der unangenehme Geselle wieder. Kurze Zeit später beginnt der Moonstone zu blinken und das Tor zu einer anderen Zeit in einem anderen Raum steht wieder offen.





Sie sind der Avatar? Das soll wohl ein Witz sein!

In Trinsic wird man von Iolo bereits erwartet. Er hat sich seit dem letzten Besuch stark verändert und tiefe Falten zieren sein einst jugendliches Gesicht. Kein Wunder, denn schließlich sind in der Zwischenzeit 200 Jahre im Königreich Britannia vergangen und das hinterläßt nicht nur bei den treuen Gefährten Spuren. Die Begrüßung wird allerdings von einem schrecklichen Ereignis überschattet. Ein Mann wurde in einer Scheune auf bestialische und zugleich mysteriöse Weise um die Ecke gebracht. Obwohl die Bewohner des kleinen Städtchens diese widerwärtige Angelegenheit auf einen rituellen Kult zurückführen, glaubt Iolo nicht so recht daran und erbittet von seinem langjährigen Freund Hilfe in diesem Fall. Es muß also zunächst detetktivische Schnüfflerarbeit geleistet werden. Wenn man den verschiedenen Zeugenaussagen Glauben schenken darf, hatte der ermordete Schmied Christopher kurz vor seinem Tod eine wortgewaltige Auseinandersetzung mit dem örtlichen Leiter des Fellowships. Das Fellowship? Diese Gemeinschaft hat sich während der Abwesenheit des Avat-









ars wie ein Schwarm Heuschrecken über Britannia ausgebreitet und versucht möglichst viele Bürger in ihren Bann zu ziehen. Dabei äußern sie sich verächtlich über das hohe Ansehen des Avatars und stellen sogar die von ihm verbreiteten Tugenden in Frage. Das Reslutat ist, daß man sich in Britannia nur ausgewählten Persönlichkeiten als Avatar zu erkennen geben darf, um unnötigen Konfrontationen und Beleidigungen aus dem Weg zu gehen. Dieser trügerischen Vereinigung muß einfach das Handwerk gelegt werden!

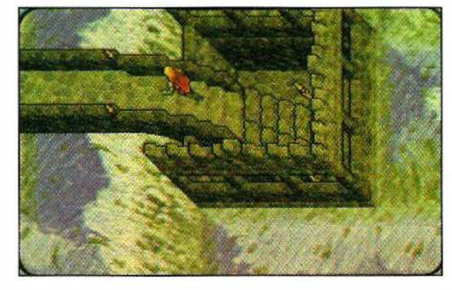
Freie Sicht

Obwohl Ultima grundlegende Veränderungen durchgemacht hat, wird immer

Add In Disk

Forge of Virtue

Die "Isle Of Fire" ist eine der vielen Legenden, die in Britannia allgegenwärtig sind. Lord British hatte auf diesem Eiland einst die Tempel der drei Grundprinzipien Liebe, Ehrlichkeit und Mut errichten lassen, um den in Kürze erscheinenden Avatar zu unterstützen. Kurz vor dessen Ankunft versank die Insel allerdings im Meer, wobei die Ursache bis heute ungeklärt ist. Um so kurioser ist das plötzliche Auftauchen der verschollenen Insel und der wagemutige Held macht sich natürlich sofort auf, dieses Rätsel zu lösen. Das prachtvolle Schloß ist längst zerfallen, lebte doch ein schrecklicher Drache seine Aggressionen an diesem gewaltigen Bauwerk aus.



Jetzt macht er die Kellergewölbe unsicher und stellt zusammen mit den Steingolems den wohl gefährlichsten Gegner dar. Ein Sieg über ihn scheint aber lukrativ, denn selbst der berüchtigte Erethian möchte dem geflügelten Wesen an den Kragen.
Die Forge of Virtue bringt grundsätzlich keine Neuerungen und das ruckelnde Scrolling wurde auch diesmal nicht be-



seitigt. Dafür kann sich der "Ultima 7" gestärkte Held aber einige Extrawaffen einverleiben, die ihn zu einem unschlagbaren Veteranen werden lassen. Schade ist der Umstand, daß man alle Rätsel und Gefahren, die man in stundenlanger Schwerstarbeit gemeistert hat, noch einmal bestehen muß, sobald man diese Zusatzdiskette installiert hat. Der alte Spielstand geht verloren!



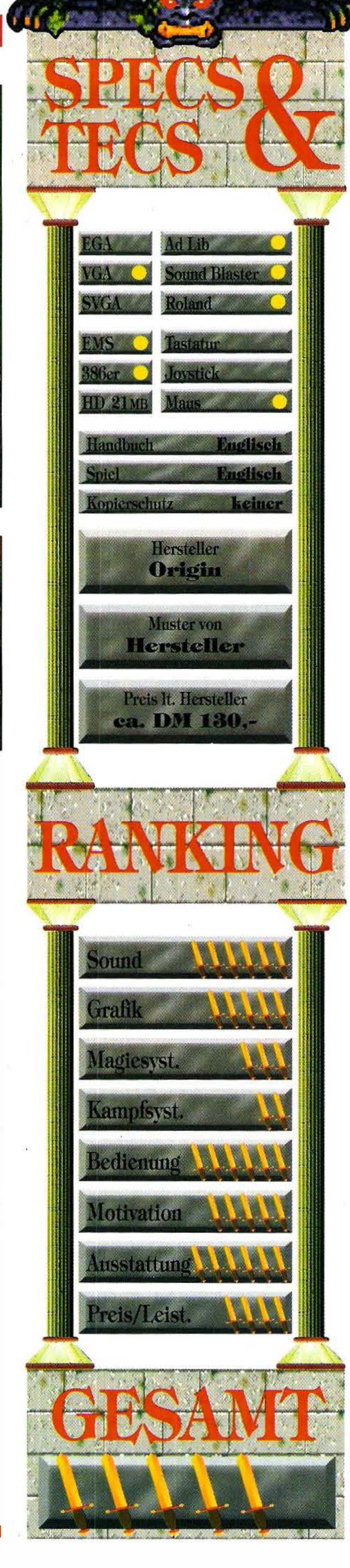
noch aus der Vogelperspektive gespielt. Diesmal wird die Optik aber nicht durch zahlreiche Menüs und Anzeigen eingeschränkt, sondern die Aktionsfläche erstreckt sich über den ganzen Bildschirm. Das hat den entscheidenden Vorteil, daß ein Raum sofort in seiner vollen Größe in Augenschein genommen werden kann und man sich nicht auf einen kleinen Bildausschnitt konzentrieren muß. Möchte der Avatar einmal tief in seine Tasche greifen, so genügt ein kurzer Tastendruck und schon befindet man sich in einem übersichtlichen Fenster, das alle Gegenstände zum Inhalt hat. Auf diese Weise kann man viel tiefer in das Spielgeschehen versinken. Die Tatsache, daß der tugendhafte Held sogar den zweiten oder dritten Stock eines Gebäudes in Augenschein nehmen kann, verstärkt diesen Eindruck. Das ausgefeilte Dialogsystem hat ebenfalls ein Wort des Lobes verdient. Zwar ist man der alten Linie treu geblieben, doch entfällt diesmal das lästige Eintippen eines Schlüsselworts. Von nun an werden sämtliche Gespräche per Mausklick geführt und lästige Tastatureingaben gehören der Vergangenheit an.



Die Grafik sprüht geradezu vor Detailreichtum und läßt keine Einzelheiten vermissen. Besonders die vielen Städte schillern in den prächtigsten Farben und versetzen den Spieler in eine scheinbar mittelalterliche Welt voller tückischer Gefahren und Mysterien. Wirklich brillant sollte man eigentlich meinen, doch schlägt der einzige Kritikpunkt dafür um so vehementer zu. Das katastrophale Scrolling läßt vor allem auf einem langsamen Rechner jeglichen Spielwitz verschwinden, denn der stolze Avatar ruckelt und zuckelt in grausiger Qualität über den Bildschirm. Wahrscheinlich können nur hartgesottene Ultimafanatiker über diesen groben Schnitzer hinwegsehen. Das aber bestimmt auch nicht länger als drei Stunden, denn dann war sogar bei mir die oberste Schmerzgrenze erreicht. Genießt man "Ultima 7" allerdings in Maßen, so kommt man mit diesem traurigen Umstand problemlos zurecht. Die zahlreichen Soundeffekte und die tollen Musikstücke können hingegen überzeugen, phonstarke Fanfaren und melancholische Melodien fangen jede Stimmung perfekt ein.

Oliver Menne



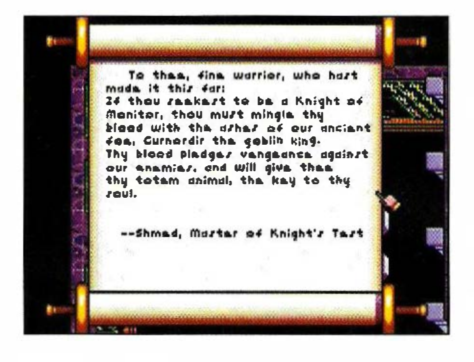


Das Anspruchsvollste

ULTIMA 7 - SERPENT ISLE

Das renomierte Softwarehaus Origin hat anscheinend ernsthafte Bedenken, daß in Zukunft eine zweistellige Zahl die schier unsterbliche Rollenspielserie "Ultima" zieren wird. Natürlich ist das eine völlig unbestätigte Vermutung, doch könnte man auf diese Weise wenigstens erklären, warum zum siebten Teil ein zweiter Teil programmiert wurde.

Durch die tolle Hintergrundgeschichte rücken die beiden Parallelserien "Ultima" und "Ultima Underworld" immer weiter zusammen. Nachdem der Avatar in seiner unnachahmlichen Art die oberen Zehntausend von Britannia aus ihrer Gefangenschaft im prunkvollen Schloß befreit hatte, holte der niederträchtige Guardian schon zum nächsten Schlag gegen Lord British und seine Gefolgschaft aus. Diesmal ist Iolo das indirekte Opfer, denn seine geliebte Ehefrau Gwenno wurde von Batlin, einem der letzten, mächtigen Verfechter des Fellowships, auf eine weit entfernte Insel verschleppt: Die Serpent Isle. Dieses Eiland ist allerdings nur über ein Dimensionentor zu erreichen und ist aus diesem Grund vom bisher bekannten Kontinent vollkommen abgeschlossen. Doch für den Avatar, Dupre, Shamino und selbstverständlich Iolo stellt das erst recht eine zu meisternde Herausforderung dar. Dem Übeltäter muß das Handwerk gelegt werden...

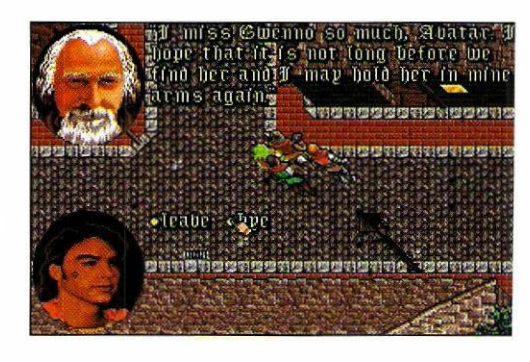


Zahlreiche Hinweise helfen dem Avatar bei den ersten Schritten auf der fremden Insel.



Verdrehte Welt

Auf der Schlangeninsel geht es nicht mit rechten Dingen zu. Ein magischer Sturm bringt das feste Gefüge durcheinander und macht auch vor den Ausrüstungsge-



genständen der eingeschworenen Heldengruppe nicht halt. So muß man schon nach wenigen Minuten auf die ausgezeichneten Waffen verzichten, die man sich bei "Ultima Underworld" unter den Nagel gerissen hat. Diese nützlichen und schlagkräftigen Waffen können aber im Laufe des Spiels wiedergefunden werden und bleiben auf keinen Fall auf alle Ewigkeit verschollen. Schließlich befinden sich dafür andere, seltsame Gegenstände im Rucksack. Zum Beispiel gibt ein schicker Damenhut darüber Auskunft, daß eine holde Maid nun im Besitz eines schweren Ritterhelms sein muß. Wenn man nun die einzelnen Utensilien den entsprechenden Personen zuordnen kann, sollte es nicht besonders schwierig sein, die Originalausrüstung wieder zusammenzustellen. Das Gleiche gilt für die treuen Weggefährten, die ebenfalls von den kuriosen Blitzen an einen anderen Ort teleportiert werden. Aus diesem Grund macht man sich in dieser fremden Welt erst einmal auf die Suche nach seinen verlorenen Freunden. Im Zuge dieser Suche gelangt man nach einiger Zeit an die Mauern ei-

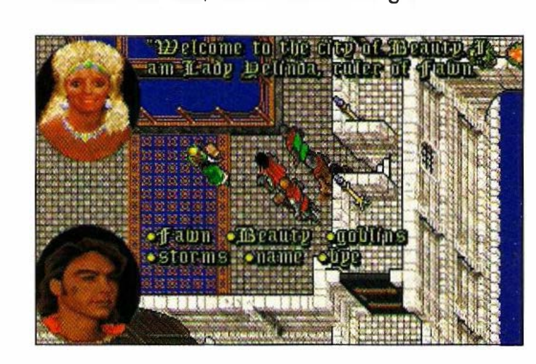


ner kleinen Stadt, deren Name Monitor jedem Ultimaveteranen zu Denken geben müßte. Monitor? Two Monitors! Hier bewahrheitet sich der Alptraum, den die ausführliche Anleitung bereits durchblicken läßt. Die Bewohner der Serpent Isle sind einst vor einem grausamen Herrscher geflüchtet, der mit aller Gewalt versuchte, seinem untergebenen Volk acht Prinzipien der Tugendhaftigkeit aufzuerlegen. Sein Name? Lord British oder Beast British, wie ihn die Insulaner voller Verachtung nennen. Der Avatar darf sich also auch in diesem Abenteuer nicht zu erkennen geben, wenn er auf Kooperation Wert legt und heimtückische Attentate vermeiden möchte. Daß Batlin wilde Gerüchte über die baldige Ankunft des mächtigsten Kriegers von Britannia verbreitet, kommt da natürlich äußerst ungelegen.



Zwei- bis Dreistöckige Bauten dürfen auch in diesem Teil bewundert werden.

Was bereits "The Black Gate" auszeichnete, wird bei "Serpent Isle" nahtlos fortgeführt. Dem Spieler wird zwar ein fester Handlungsstrang vorgegeben, der sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel zieht, jedoch ist man ebenfalls in der Lage, eher belanglose Aufträge anzunehmen, die zur Lösung nur wenig beitragen. Die Befreiung Gwennos rückt natürlich in den Mittelpunkt, darüber hinaus kann man aber auch dem abenteuerlichen Ritterdasein frönen, indem man sich an Trainingskämpfen beteiligt und tugendhafte Taten vollbringt. Auf diese Weise wird dem Spieler genügend Aktionsspielraum gewährt, um in dieser skurrilen und garstigen Welt richtig Fuß zu fassen. Die einzigartige Atmosphäre begründet sich außerdem auf die schier unendlichen Kommunikationsmöglichkeiten. Jede Person kann auf fast schon inquisitorische Art und Weise befragt werden, was natürlich wieder über das ausgekügelte Stichwortsystem geschieht. So kann es beispielsweise geschehen, daß man in einem entfernten Dorf von einem besonders seltenen Wunderkraut erfährt und der betreffende Händler nur auf dieses eine Schlüsselwort reagiert. Zum Glück liegen die verschiedenen Orte und Landschaften aber nicht allzu weit auseinander, so daß frustierende Gewaltmärsche nur selten nötig sind. Dieses System hat außerdem den Vorteil, ohne Papier und Bleistift auszukommen, denn diese Schreibutensilien müssen nur zur Hilfe genommen werden, wenn skizzenartige



Zeichnungen angefertigt werden sollen. Eine schlichte Automappingfunktion hätte diese vortreffliche Benutzeroberfläche perfektioniert.

Benutzeroberfläche



"Serpent Isle" kann vor allem durch seine hervorragende Benutzeroberfläche überzeugen. Zwar hat sich in dieser Beziehung zum Vorgänger wenig getan, jedoch ist es sehr schwierig ein nahezu geniales System weiter zu verbessern. Mit einem schnellen Doppelklick wird das Inventar der gewünschten Person aufgerufen, wobei besonders auffällig ist, daß man seine vier Helden wie eine Barbie-Puppe an- und ausziehen kann. So wird beispielsweise der lederne Rucksack auf den Rücken geschnallt, ein kleiner Dolch am Gürtel festgemacht und ein wärmendes Bärenfell über die glänzende Rüstung gezogen. Auf diese Weise läßt sich der ständigen Unordnung allerdings nur beschränkt Einhalt gebieten, denn wie es sich für einen anständigen Abenteurer gehört, werden alle gefundenen Gegenständ einfach in einen der mitgeführten Beutel geworfen. Spätestens nach einigen Spielstunden ist also wieder gezieltes Umschichten angesagt, um einem fast unvermeidlichen Verwaltungskollaps zu entgehen. Ärgerlich, aber realistisch!

Begeisterte Spieler des überaus erfolgreichen "Underworld" werden sich bei Origins neuestem Streich zwangsläufig umstellen müssen. War man bei den düsteren Kellerabenteuern gewohnt, alles mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist, so muß bei "Serpent Isle" mit Bedacht gehandelt werden. Schließlich handelt es sich um den Avatar, den Inbegriff aller Tugenden. Diebische Ambitionen und unrechtes Handeln werden aus diesem Grund von den drei Mitstreitern bitter bestraft, versuchen sie doch ebenfalls nach den acht Prinzipien zu leben. Ein falscher Handgriff zu einer begehrenswerten Waffe, kann die Weggefährten so weit erzürnen, daß sie kurzerhand ihr Fähnlein schwenken und ohne Nachsicht auf den vermeintlichen Dieb einschlagen. Aber auch zu anderen Gelegenheiten kommen die stolzen Recken dem Avatar in die Quere. Möchte man zum Beispiel sein wahres Ich lieber verheimlichen, um an eine wertvolle Information heranzukommen, so haben die ehrlichen Rittersleut nichts besseres zu tun, als die heimliche Notlüge auffliegen zu lassen. Das bringt den Spieler ein ums andere Mal in prekäre Situationen.



Verbesserungen

In punkto Verbesserungen ist als erstes das Kampfsystem anzuführen. Entwickelte sich beim "Black Gate" eine Schlacht noch zu einem undurchsichtigen Gemetzel, bei dem selbst die Begleiter keinen Unterschied zwischen Freund und Feind machten, so agieren nun alle Recken wie es von ihnen erwartet wird. Zwar übernimmt man bei diesen Einlagen immer noch den Part des passiven Zuschauers, jedoch verletzen sich die vier Helden wenigstens nicht mehr gegenseitig. Spielerisch ist das ein gewaltiger Fortschritt.



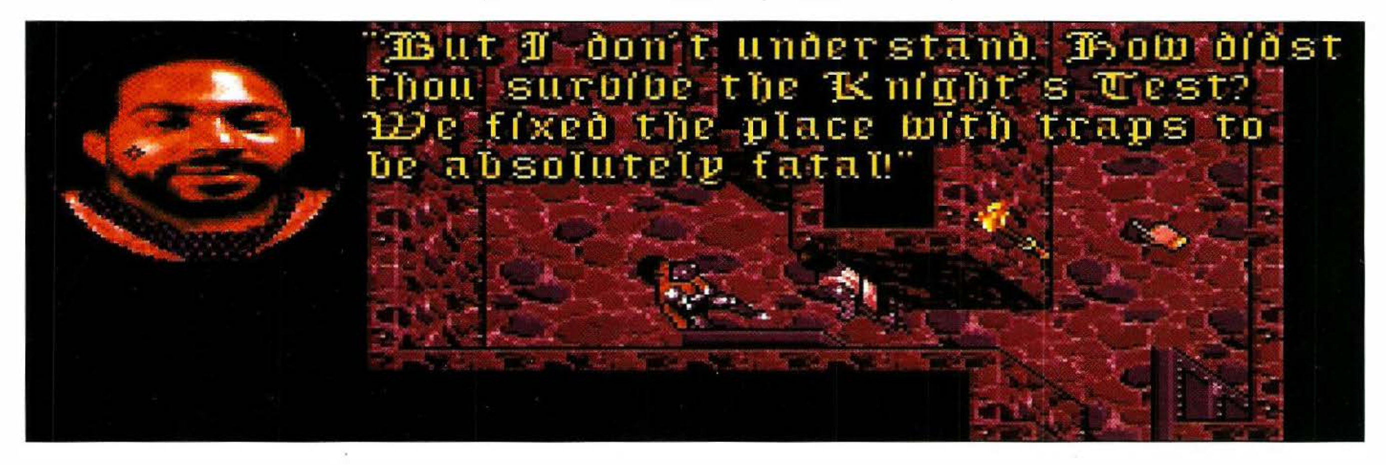
Vielen aufmerksamen Rollenspielern wird beim ersten Teil sicherlich aufgefallen sein, daß man sich durch verschlossene Türen, sogar durch meterdicke Mauern einwandfrei unterhalten konnte. Diesen äußerst unrealistisch wirkenden, aber oft sehr hilfreichen Umstand sucht man diesmal allerdings vergeblich. Befindet sich der gewünschte Ansprechpartner nicht in unmittelbarer Nähe, so antwortet er mit einem simplen "What?" oder "Where Are You?". Erst wenn der Blickkontakt hergestellt ist, kann man auch eine gepflegte Konversation vom Zaun reißen.



Das „Fellowship" versucht nun auf neuen Welten Fuß zu fassen. Da kommt die abgeschiedene Schlangeninsel natürlich sehr gelegen.

Rechengeschwindigkeit bleibt entscheidend

Grafisch ist "Ultima 7 - The Serpent Isle" wieder ein Hochgenuß, wenn man das penetrant nervende Scrolling einmal außer acht läßt. Daß dieses Spiel 25 MByte Festplattenspeicher für sich in Anspruch nimmt, läßt sich wohl allein schon





durch das hervorragende Intro rechtfertigen. Farbenprächtige Hintergrundgrafiken, tolle Animationen und eine schier unglaubliche Sprachausgabe geben bereits einen kleinen Vorgeschmack auf das eigentliche Spiel. Auch hier glitzern und funkeln alle Personen und Gebäude in den schillerndsten Farben, die die detailgetreue Darstellung noch weiter unterstützen. So sind beispielsweise alle Zimmer geschmackvoll eingerichtet worden und wirklich jeder Gegenstand, und sei es nur eine einfache Schreibfeder, kann angeklickt werden. Bleibt nur noch die Frage nach der Geschwindigkeit. Richtig genießen kann man den lang ersehnten Nachfolger nur auf einem 486er, auf einem 386er DX bleibt "Serpent Isle" gerade noch spielbar und Besitzer eines 386er SX müssen schon fanatische Ultimafans sein, um länger als eine Stunde vor dem Bildschirm zu verweilen. Gleiches gilt für das Scrolling. Aufgrund des erheblich ruckelnden Bildschirms tränen spätestens nach zwei bis drei Stunden die Augen und man muß notgedrungen eine kleine Pause einlegen. Da hilft auch kein schneller Rechner. Diese Zwangspausen können aber auch sinnvoll genutzt werden, denn schließlich läßt sich die Schlangeninsel nicht in einem Atemzug erkunden, sondern man hat an vielen Rätseln schon einige Zeit zu knabbern. In den kurzen Erholungsphasen kann man also wunderbar das Geschehene Revue passieren lassen.

Die Soundeffekte passen sich sehr schön in das positive Gesamtbild ein. In ein Gasthaus gehören genauso schmatzende Mäuler, wie fürchterliches Möwengeschrei in die Nähe einer Hafenstadt. Kommt es zu einem Kampf, so klirren die Waffen und zischen die abgeschossenen Pfeile. Soundtechnisch gibt es also rein gar nichts auszusetzen, was man von der musikalischen Untermalung nicht gerade behaupten kann. Es fehlen einfach die eingängigen Melodien der beiden Underworldfolgen, die sogar in ausweglosen und eigentlich depremierenden Situationen begeistern konnten. Stattdessen schallen kurze, abgehackte Musikstücke, die man eigentlich gar nicht richtig registriert, aus den Lautsprechern.

Fazit: "Ultima 7 - The Serpent Isle" ist nicht nur allen Ultimaexperten wärmstens ans Herz zu legen. Das erschütternde Scrollingdebakel sollte auf keinen Fall ein Grund sein, die Finger von diesem wunderbaren Stück Softwarekunst zu lassen, erzeugt es doch eine einzigartige Atmosphäre, die so schnell nicht mehr überboten werden kann. Liebhaber der Ultimaserie werden aufgrund der faszinierenden Hintergrundgeschichte ohnehin blind zugreifen.

Oliver Menne ■



Die Zeitenwende

ULTIMA UNDERWORLD

Vor knapp einem Jahr ließ dieses revolutionäre Produkt die Rollenspielherzen höher schlagen. Origin öffnete hiermit die Tür zur "Virtual Reality" zumindest einen Spalt breit. Der Nachfolger zeigt bereits, daß sich dieses System noch um einiges perfektionieren ließ, während The Stygian Abyss den Mitbewerbern weiterhin zwei Nasenlängen voraus ist.

Der ziemlich verrückte Zauberer Tyball entführte die Tochter des Barons Almric in die Abyss, da er sie zu einer machtvollen, arkanen Beschwörung benötigt, die unglaubliche Zerstörung mit sich bringen würde. Zum Glück wacht der nicht zur Ruhe kommende Geist seines längst verstorbenen Bruders über Britannia, der in seiner Verzweiflung den Avatar zur Hilfe ruft. Dummerweise hält der Baron unseren Helden für einen Komplizen des Kidnappers, sperrt ihn aber mit dem Auftrag seine Tochter zu befreien in die Abyss, nur für den Fall, daß es sich vielleicht doch um den berüchtigten Avatar handelt. Schließlich wäre es keinem Geringeren möglich, die Schrecken dieses teuflischen Verlieses zu überleben.

Die Abyss, höllischer Abgrund oder Weg zur Tugend?

Die Kolonisierung der Abyss vor knapp einer Dekade schlug fehl, trotzdem lassen sich einige mehr oder weniger tugendhafte Zeitgenossen finden, die relativ freundschaftlicher Gesinnung sind. So trifft man nach und nach auf Goblins, Zwerge, Echsenmenschen, Ritter aus Jhelom, Trolle und Zauberer aus Moonglow, die in friedlichen Verbänden leben. Über kurzweilige Konversationen erhält man natürlich die meisten wichtigen Informationen, die zur Lösung entscheidend beitragen. Andererseits treibt jede Menge lichtscheues Gesindel sein Unwesen, so daß Konfrontationen bald unausweichlich erscheinen.



Ultimas Charaktergenerierung läßt dem Spieler seit dem vierten Teil der Serie die Wahl zwischen acht verschiedene Klassen, die sich hauptsächlich durch die Qualität ihrer kämpferischen und magischen Fähigkeiten unterscheiden. Die drei Eigenschaftswerte (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz) spielen kaum eine Rolle, ebenso können die meisten Skills vernachlässigt werden. Letztendlich kommt es nur auf hohe Werte bei Angriff, Verteidigung, einer Waffe (meistens Schwert), "Mana" und "Casting" an. Denn durch Magie lassen sich ziemlich alle anderen Fertigkeiten ersetzen, nur im Kampf geht nichts über eine wohl geführte Klinge. Ein relativ farbloser Avatar, der sich kaum nach charakteristischen Punkten identfizieren läßt, ist die Folge. Stufenaufstiege und Fertigkeitspunkte sind immer noch an das alte Erfahrungssystem gebunden. Um den Wert einer Fähigkeit zu erhöhen, muß vor einem Ankh meditiert werden. Da gefällt einem das eher logische Lehrmeistersystem des Nachfolgers dann doch besser.

Adrenalinschub oder eiskalte Berechnung?

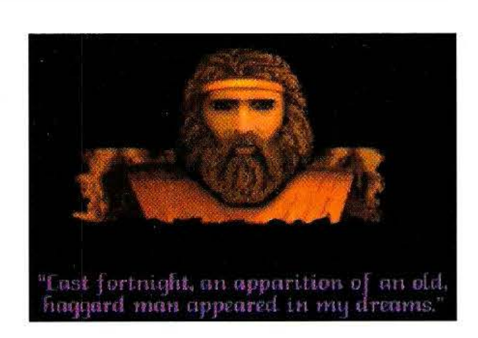
Action im Rollenspiel ist eigentlich etwas verpönt, das liegt aber sicherlich an den bisher schlechten Umsetzungsmöglichkeiten. Die extrem realistische Darstellung mit Hilfe des 360°-Scrollings bietet aber phantastische Vorrausetzungen. Damit kann natürlich nur ein Charakter und nicht gleich eine gesamte Gruppe gesteuert werden, dieses Manko wird sich jedoch wahrscheinlich in ein paar Jahren durch vernetzte PCs mit Multi-Player-Option ausmerzen lassen. Es wird aber jeder zugeben müssen, daß ein kleines Scharmützel in Underworld um einiges unterhaltsamer ist, als langwierige strategische Überlegungen bei den meisten anderen Rollenspielen. Die unkomplizierte Steuerung mit der Maus sowie die geringe Anzahl verschiedener Schlagtechniken erhöhen den Spielspaß gewaltig. Es sind eben doch die einfachen Dinge, die Freude bereiten, solange sie mit der Wirklich-

keit zumindest in den Grundzügen übereinstimmen.

Wo ist die "Vas-Rune"?

Das Magiesystem gehört momentan zu den besten seiner Art, so daß es mit kleineren Abwandlungen auch bei "The Summoning" verwendet wurde (Handbewegungen statt Runen). Sämtliche Zaubersprüche bestehen aus einem bestimmten Runencode (die bekritzelten Steinplättchen wollen natürlich erst einmal gefunden werden), durch den die astralen Energien ihre gewünschte Wirkung erlangen, allerdings nur wenn Casting-Skill und Mana des Anwenders hoch genug sind. Eine unkontrollierte Entladung der arkanen Mächte führt nämlich zu bösen Verbrennungen, also Finger weg von schwierigen Beschwörungen, sonst könnte es nämlich passieren, daß ein sonst rettender Heilzauber dem Avatar den Rest gibt. Ferner sind alle Sprüche in einen der acht Zirkel eingeteilt, die je nach Stufe des Charakters verwendet werden können. Vorher wären die Erfolgschancen sowieso lächerlich klein, und das Mana würde wahrscheinlich nicht einmal ausreichen.

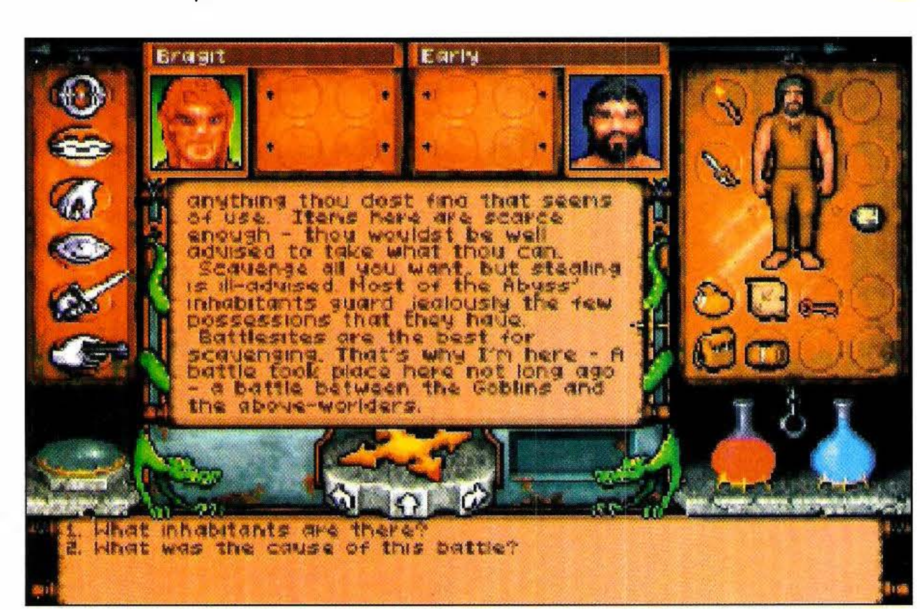
Über einen Mangel an Puzzles kann sich bestimmt niemand beschweren, teilweise sogar extrem komplizierte Rätsel versetzen auch alte Rollenspielhasen in eine grummelige Grübelstimmung. Zumeist reichen die gegebenen Hinweise ohne Probleme aus, so daß man nach einiger Zeit ziemlich sicher dem Sieg sehr nahe ist. Leider scheinen jedoch ein paar "Bugs" den letzten Triumph zu verhindern. Ein besonderes Lob hat sich auf alle Fälle das Automapping verdient, ohne welches man ziemlich blöd in die Röhre (und die Gänge) gucken würde. Nachträglich können außerdem wichtige Bemerkungen eingetragen werden, damit man sich in schon einmal betretenem Gebiet überaus schnell zurechtfindet.



Überirdisches Gameplay

Underworld bietet im Punkt Grafik wirklich schon extrem viel, doch jeder Benutzer, der nicht mit einem sehr schnellen Rechner gesegnet ist, wird freiwillig an der Detailschraube drehen. Superbe Animation und perfektes Scrolling werden auch heute noch nur von wenigen Simulationen übertroffen. Die wechselnden Themen der Hintergrundmusik sind ein wahrer Ohrenschmaus, lebensnahe FX erhöhen die Realitätsnähe um ein Weiteres. Die einfache Steuerung macht es jedem Einsteiger leicht, allerdings scheiden sich bei hurtigen Sprints durch die Gänge bald die Geister. Mit etwas Übung werden aber schmale Pfade ebenso leicht zügig überwunden wie tiefe Abgründe.

Alexander Geltenpoth









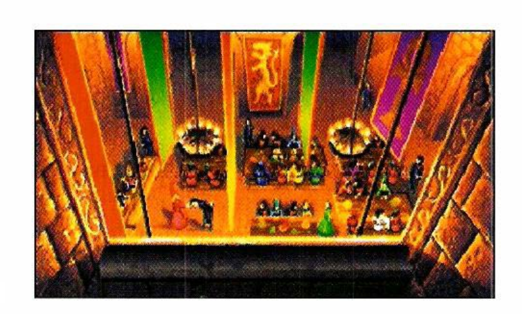




Underground Attraction

ULTIMA UNDERWORLD II

So innovativ wie der mittlerweile berühmte Vorgänger, ist "Underworld II: Labyrinth Of Worlds" bestimmt nicht mehr. Dafür wurden aber einige Kritikpunkte überdacht und entsprechende Verbesserungen waren die Folge. Das Resultat: Das Referenzspiel 1993!



Wer nun die übliche Fortsetzungsgeschichte erwartet, liegt vollkommen daneben. Richard Garriot alias Lord British zieht nämlich etwas ungewöhnliche, aber durchaus interessante Parallelen und bringt die altbewährte Ultimasaga wieder ins Spiel. Die Legende um den stolzen Avatar hatte bislang in "Ultima 7 - The Black Gate" ihren Höhepunkt erreicht, wird aber jetzt im langerwarteten "Underworld 2" fortgesetzt. Der schreckliche Tyball, auch bekannt unter dem Spitznamen Guardian, schlägt nach seiner niederschmetternden Niederlage zurück und versetzt einmal mehr ganz Britannia in Angst und Schrecken. Dabei hätte er den Zeitpunkt kaum geschickter wählen können. Lord British hat zum "Festival Of Rebuilding", das den erfolgreichen Wiederaufbau des zerstörten Königreichs bekunden soll, alle namhaften Kämpfer und Magier eingeladen. Die alten Weggefährten Dupre und Iolo sind da natürlich genauso mit von der Partie, wie die jüngsten Bekanntschaften Miranda und Nystul. Das Fest erreicht seinen Höhepunkt allerdings nicht in einem prachtvollen Feuerwerk, sondern durch die schwarze Magie des Guardian. Dieser gut getarnte Bösewicht überzieht das gesamte Schloß mit einer völlig undurchlässigen Kuppel, die aus einem bisher unbekannten Material besteht. Fakt ist lediglich, daß weder mächtige Zaubersprüche noch rohe Gewalt diesen überdimensionalen Käfig durchbrechen können und die illustre Gesellschaft auf diese Weise eingekerkert ist. Da er sich seiner Sache absolut sicher ist, tritt er anschließend als sprechende Illusion in Erscheinung und verkündet, daß alle Personen, die sich auf seine Seite stellen, nichts zu befürchten haben und früher oder später freigelassen werden. Dem rechtschaffenen Avatar schmeckt die plötzliche Wiederkehr seines alten Erzrivalen natürlich überhaupt nicht und so erklärt er sich sofort bereit, einen Ausweg aus dieser prekären Situation zu finden.



Auf dem besten Weg zur "Virtual Reality"

Der Weg nach oben und zur Seite ist also versperrt, für einen richtigen Unterweltler ist das aber nur ein zusätzlicher Anreiz, denn schließlich existieren auch noch die dunklen Kellergewölbe. Hier haben die Jungs von Origin wieder einmal tief in die Trick- und Ideenkiste gegriffen, um dem

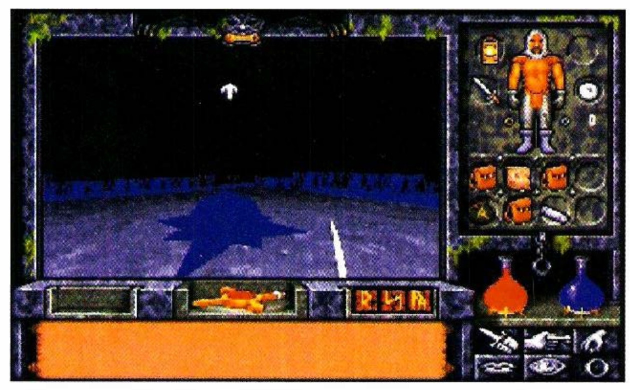




Automapping

Das Kartensystem wurde logischerweise beibehalten, war es doch bereits im ersten Teil nahezu perfekt. Über eine Textfunktion können markante Punkte beschrieben werden, so daß auf Papier und Bleistift getrost verzichtet werden kann. Diese optimale Benutzerführung wurde schon von einigen Programmen kopiert, jedoch nie ganz erreicht. Das spricht eigentlich für sich. Begeisterten Underworldspielern wird das Icon am linken Bildschirmrand sofort ins Auge stechen, denn das ist das einzige Novum. Durch Anklicken dieses Symbols kann zwischen den verschiedenen Welten hin- und hergeschaltet werden, um sich an unvollständige Rätsel erinnern zu können.





faszinierten Spieler eine perfekte Illusion vorgaukeln zu können. Der in den letzten Monaten häufig zitierte Begriff "Virtual Reality", wird für viele PC-Besitzer wenigstens in den Grundzügen neu definiert.

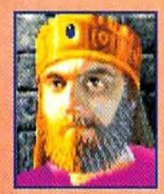
Zwar fehlen die üblichen Spielereien, wie "Powerglove" und "Gesichtsmaske", doch stellt die verwendete Benutzeroberfläche einen großen Schritt in die verheißungsvolle Zukunft dar. Nahezu jeder Gegenstand kann aufgehoben, analysiert und wieder weggeworfen werden. Steht man dabei knöcheltief im Wasser, so verschwindet der nutzlose Gegenstand mit einem leisen Plätschern im kühlen Naß. Noch größere Realitätsnähe bieten die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten. Der Avatar läuft, geht, springt oder schwimmt durch die finsteren Gänge der detaillierten Unterwelt und das mit einer schier unglaublichen Genauigkeit. So federt der Held seine schweren Schritte lässig ab oder paddelt aufgrund seiner geringen Schwimmkünste etwas unbeholfen in den unterirdischen Kanälen. Maßgeblichen Einfluß auf dieses völlig neue Spielgefühl hat auch die phantastische Umgebung. Komplizierte Aufzugsysteme, glitschige Wasserrutschen und aufwendige Türmechanismen können jeden Rollenspieler restlos begeistern und steigern die Motivation auf das Maximum.



Von Dimension zu Dimension

Wer jetzt glaubt, nur in einem scheinbar unendlichen Tunnellabyrinth herumzugeistern, hat die Rechung ohne den Wirt gemacht. Bei Origins Meisterwerk sorgt ein riesiger Edelstein im fünften Level für die nötige Abwechslung. Über diesen stark magischen Diamanten können zahlreiche Welten und Ebenen betreten und erkundet werden. Da wäre zum Beispiel die kühle Eiswelt, in der riesige Yetis und blutrünstige Wölfe die Gegend unsicher machen. Hier werden eilige Sprintaktionen bitter bestraft, denn setzt man einen Fuß auf eine tückische Eisplatte, so ist erst einmal eine kleine Rutschpartie angesagt, die leicht in völliger Orientierungslosigkeit enden kann. Eine andere Station ist die sa-

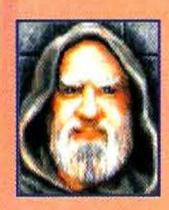
Ihre wichtigsten Mitstreiter



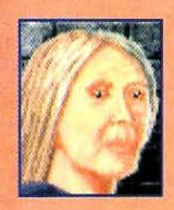
Lord British: Die treibende Kraft in Britannia wird durch die schwarze Magie des "Blackrock Gems" stark geschwächt. Seine bekannten Heilkräfte können nicht mehr in Anspruch genommen werden. Außerdem hat er mit der Umstrukturierung Britannias zu kämpfen, das die Gleichberechtigung der Frau und Anhebung der unteren Schichten fordert.



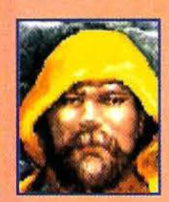
Miranda: Sie ist die eigentliche Kontaktperson. Passiert etwas Außergewöhnliches im Schloß, Miranda weiß Bescheid. Aus diesem Grund stellt sie auch die erste Anlaufstelle dar, wenn man wieder einmal aus den dunklen Verliesen emporgekrochen kommt.



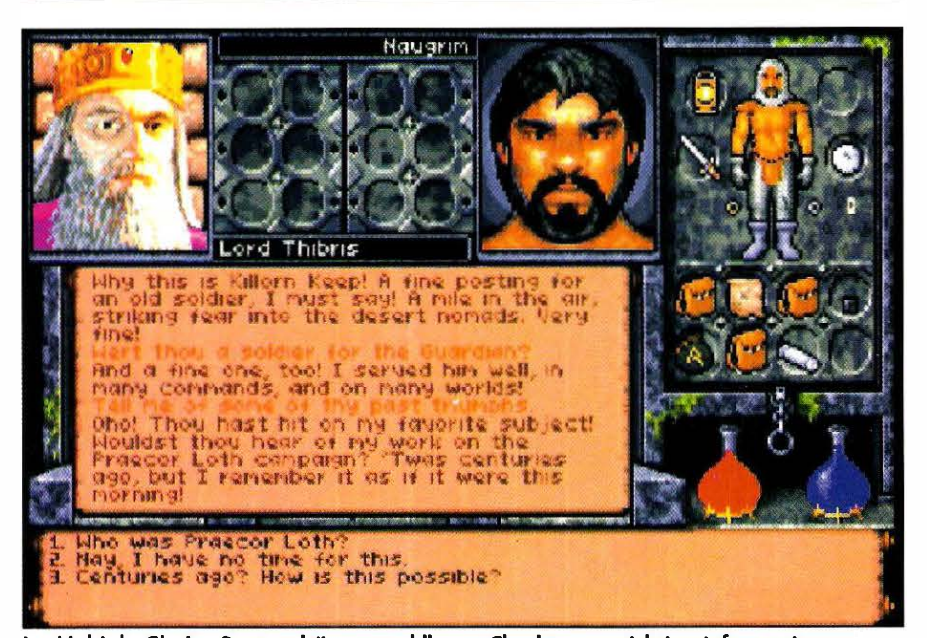
Nystul: Er ist in der Lage, die gefundenen Edelsteine magisch aufzubereiten. Ohne ihn können die Portale zu anderen Welten und Dimensionen nicht aufgestoßen werden. Außerdem ist er ein vorzüglicher Lehrmeister in Sachen "Casting" und "Mana".



Nanna: Die betagte Dame tritt vehement für die Emanzipation der Frau ein und versucht diese Ziele durchzusetzen. Damit bringt sie ein wenig Wirbel in die ohnehin schon gespannte Situation.



Nelson: Dieser Gelehrte legt sehr viel Wert auf äußere Eingebungen. Ihm entgeht kein versteckter Hinweis, kein Geheimnis bleibt von ihm unentdeckt. Er kann dem Avatar oft weiterhelfen, wenn er in einer ausweglosen Situation steckt.



Im Multiple-Choice-System können zahllosen Chrakteren wichtige Informationen entlockt werden.



genumwobene Luftstadt Killorn Keep, deren Bewohner sich dem Guardian unterworfen haben und nun für ihn ins Feld ziehen. Natürlich kann diese uneinsichtige Gemeinschaft restlos ausgelöscht werden, jedoch darf man sich dann nicht wundern, wenn wichtige Information auf diese Weise abhanden kommen. Außerdem darf man niemals vergessen, daß der Avatar die Verkörperung aller Tugenden darstellt...

Im weiteren Spielverlauf muß ständig zwischen den verschiedenen Welten hin- und hergesprungen werden, um schließlich alle Erlebnisse zu deuten und das große Puzzle lösen zu können. Die verwirrten Partygäste führen in der Zwischenzeit ihr ganz persönliches Eigenleben und treffen wichtige Entscheidungen. So verlangen die Angestellten eine Anhebung der Unterschicht, der verstörte Patterson überrascht das Personal durch seine plötzlichen Aktivitäten und Lord British gerät langsam aber sicher in einen Gewissenskonflikt. Dies sind allerdings nur kleine Probleme, die der Avatar ganz nebenbei zu lösen hat. Die eigentliche Aufgabe wartet im Keller...

UW 2 wird auf einem schnellen Rechner zum Renner

Die grafische Darstellung ist auch beim Nachfolger ein Hochgenuß. Das Scrolling wurde weiter perfektioniert, obwohl ein schneller Rechner oberste Voraussetzung ist. Auf einem 386DX oder 486er entwickelt sich "das Labyrinth der Welten" zu einem wahren Suchtspiel, denn der Avatar flitzt nun wieselflink durch die Gänge und selbst in der üppigsten Detailtiefe bleibt die hohe Spielbarkeit erhalten. Nennt man allerdings einen 386SX sein Eigen, so muß man sich mit der mittleren Darstellungsform zufriedengeben, um großartigen Geschwindigkeitsverlusten aus dem Weg zu gehen. Damit geht aber

Benutzeroberfläche

Die neue Benutzeroberfläche hat keine Opfer verlangt. Die Textzeilen am unteren Bildschirmrand müssen sich nun mit weniger Platz begnügen, die übrigen Iconleisten sind aber immer noch vorhanden, obwohl sie in ihrer Größe reduziert worden sind. Dies läßt sich allerdings leicht verschmerzen, denn dafür ist schließlich das Sichtfenster zur Außenwelt um ein stattliches Stück erweitert worden. Auf diese Weise sitzt der Spieler noch mehr im Geschehen und kann die erdrückende Stimmung förmlich spüren. Außerdem wurden die einzelnen Personen viel detaillierter gestaltet und verwandeln sich auch nicht bei näherer Betrachtung in einen üblen, grobkörnigen Pixelhaufen.



nicht nur ein großer Teil der wahnsinnigen Atmosphäre verloren, nein, manche Ebenen müssen unter erschwerten Bedingungen gespielt werden. In der Eiswelt muß man sich schon sehr konzentrieren, um die fiesen Eisplatten vom gewöhnlichem Tiefschnee unterscheiden zu können. Schade! Die oft kritisierte Farbarmut des Vorgängers wurde ebenfalls beseitigt. Ein hinreichender Beweis ist Lord Britishs schillernder Thronsaal, der in den prächtigsten Farben funkelt.
Die Soundeffekte sind für ein Rollenspiel dieses Umfangs geradezu phänomenal. Ob plätschernde Wasserfälle oder brillante Sprachausgabe, "Underworld 2" überzeugt auf der ganzen Linie. Bei den zahlreichen Musikstücken wurde jedoch ein wenig gegeizt. Die phantastischen Melodien des Vorgängers wird jeder Kenner schmerzlich vermissen, obwohl die neuen Titel klar und zu keinem Zeitpunkt aufdringlich aus den Baxen schallen. Eine wunderbare Hintergrundmusik.
Fazit: War der erste Teil schon ausgezeichnet, so setzt Origin mit "Underworld 2" noch einen oben drauf. Für jeden Rollenspieler gehört das Kellerabenteuer zu den Pflichtprogrammen, die in keiner Sammlung fehlen dürfen. Sagenhafte Spielbarkeit gekoppelt mit einer phantastischen Atmosphäre machen dieses Referenzspiel aber auch für alle anderen Computerrecken interessant. **Oliver Menne**



Die Eiswelt gehört zu den lebensfeindlichsten Regionen. Blutrünstiges Getier fällt jeden Abenteurer heimtückisch an.



Glänzendes Dunkel

VEIL OF DARKNESS

Daß SSI auch Rollenspiele der Spitzenklasse herausgeben kann, zeigten sie mit "The Summoning". Um so erfreulicher war die Nachricht, daß diese programmtechnisch neue Linie auch weiter verfolgt wird. Fraglich bleibt nur, ob sie den Hintergrundwechsel von klassischer Fantasy zu wirklich stimmungsvoller Dark-Fantasy auch meisterten, wobei automatisch natürlich auch eine Niveausteigerung inbegriffen sein müßte.



Schon seit dem 16. Jahrhundert treibt der Blutsauger Kairn sein Unwesen und tyrannisiert die hilflose Bevölkerung eines kleinen Teils Rumäniens. Die Geschichte seiner Entstehung findet sich in der Anleitung als höchst kurzweilig gestaltet. Zum noch offenen Ende kann man noch beitragen, denn selbst Vampiren schlägt irgendwann die Stunde...

Witziges Intro, es lacht aber nur einer!

Eines Nachts steuert ein ahnungsloser Pilot in den besten Jahren seine zweimotori-

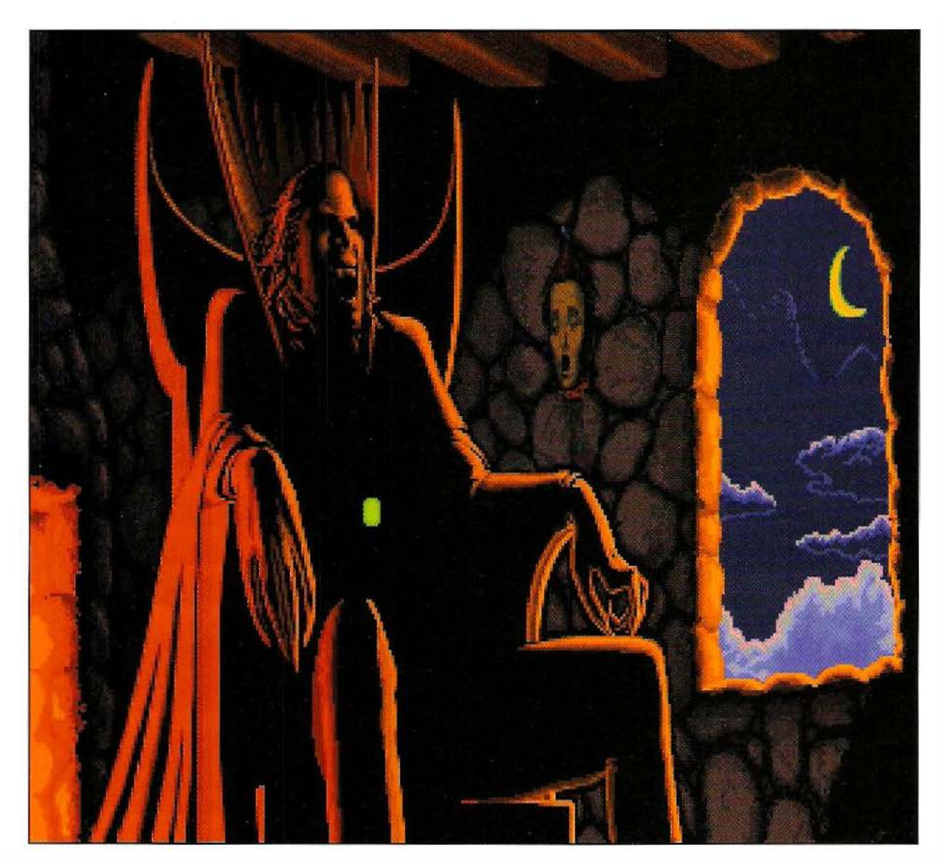


ge Maschine über ein kleines Tal in den Karpaten, als ohne ersichtlichen Grund beide Triebwerke ausfallen. Doran sind ein paar Fledermäuse schuld, die natürlich auf Befehl eines dieser langzahnigen Schmarotzer ihr Leben ließen. Bei der etwas unsanften Landung, schließlich war das Flugzeug nicht zum Segeln konzipiert, verliert der Pilot das Bewußtsein und erwacht erst einige Stunden später in einem Dorf. Abgesehen von ihrer Hilfsbereitschaft, erscheinen die Bewohner ein bißchen merkwürdig. Unser Held möchte sich natürlich für seine Rettung erkenntlich zeigen, doch er bekommt nur den Auftrag, einen vor längerer Zeit an einen gewissen Eduard ausgeliehenen Hammer wiederzubeschaffen. Wenn das alles sein soll? Doch als er den alten Eddi besucht und das gute Schlagwerkzeug zurückfordern will, findet er nur die zerstückelten Überreste einer Leiche. Noch erschrocken über eine so abscheuliche Mordtat muß er feststellen, daß die einheimische Bevölkerung relativ gelassen bleibt. Ein Werwolf hatte eben wieder einmal Hunger auf einen kleinen Mitternachts-Snack. Just in diesem Moment erinnert sich jemand an eine uralte Prophezeiung, die besagt, daß ein plötzlich auftauchender Fremder die Dunkelheit besiegen wird. Nur der bereits bekannte, blutrünstige Vampir Kairn dürfte hierbei auch noch ein Wörtchen mitzureden haben.

Die übersichtliche Inventoryseite beinhaltet nicht nur alle gefundenen Gegenstände, sondern auch sämtliche Aktionsfunktionen. Vor allem im Kampfmodus erweist sich das als sehr komfortabel.

Aber wer zuletzt lacht...

Der Punkt Charaktererschaffung wurde diesmal völlig unter den Teppich gekehrt, also muß der blonde Jüngling aus dem übrigens ganz nett gestalteten Intro wohl oder übel herhalten. Einige Details haben sich natürlich auch noch verändert, so kann der Held zum Beispiel nicht zaubern und verfügt damit natürlich auch über keine magische Energie. Ansonsten wurde die bewährte Oberfläche Summonings übernommen.



Um das Spiel zu lösen, müssen alle Hinweise zusammengetragen werden, die Kairns dunkle Machenschaften ans Tageslicht bringen.

Ungleicher Nachfolger?!

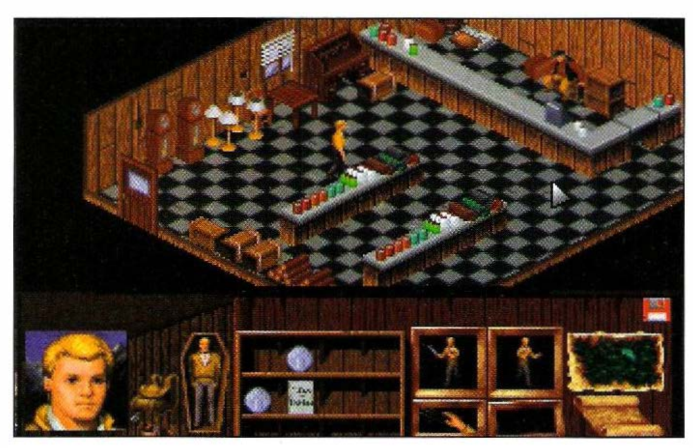
An Stelle der wahren Metzelorgien des Vorgängers treten nun knifflige Rätsel und unterhaltsame Konversationen. Damit müssen auch nicht mehr Beutel voller Waffen mitgeschleppt werden, da deren Haltbarkeit glücklicherweise einer Verlängerung unterzogen wurde und sie sich nicht mehr nach einem halben Dutzend kräftiger Hiebe in ihre Bestandteile auflösen. Trotzdem dürfte der Held früher oder später wie ein Packesel aussehen, bis er sogar einige Utensilien notgedrungen zurücklassen muß. Der an den Nerven zehrende Kampfstil des Vorgängers findet ebenfalls wieder in Veil of Darkness seinen Platz. Als potentielle Gegner kann hierbei sämtliches untotes Gewürm betrachtet werden. Über sämtliche Monster weiß die Anleitung zu berichten, zum Beispiel auf der Suche nach dem Werwolf sollte man sie noch einmal zu Rate ziehen.

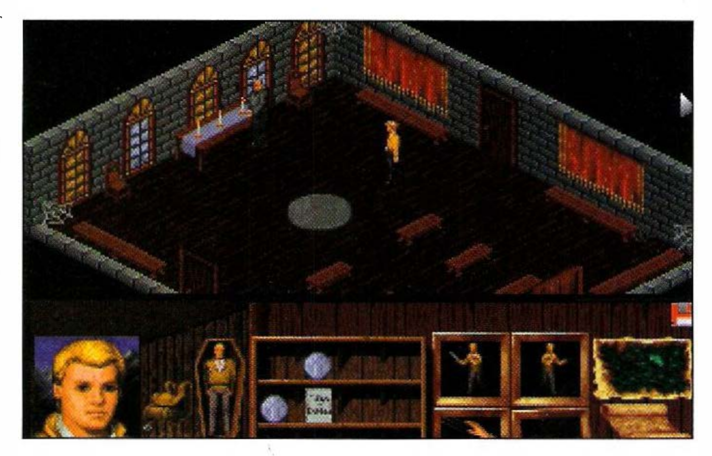
Knackige Puzzles sind also der Hauptbestandteil. Für gewöhnlich benötigt man nur einen wichtigen Gegenstand, um an der fraglichen Stelle erfolgreich zu sein. Des öfteren beweisen jedoch auch zuvor aufgeschnappte Informationen ihren Wert. Das Kommunikationssystem weist keinerlei Veränderungen auf, also muß man sich immer hübsch nach dem Multiple-Choice-Verfahren durchfragen. Über die freie Eingabemöglichkeit lassen sich bestimmte Schlagwörter einwerfen, die den Gesprächspartner mit etwas Glück dazu hinreißen noch etwas weiter zu plaudern. Es passiert leider, daß erst nach der Erfüllung kleinerer Teilaufträge, die mit einer bestimmten Person eigentlich gar nichts zu tun haben, diese auf einmal mit essentiellen Hinweisen herausrückt. Einerseits muß man sich dafür nicht hunderte Konversationsinhalte merken, andererseits ist es ziemlich entmutigend, wenn man immer wieder das gleiche alte Geschwafel zu höhren bekommt. Zu diesem Zweck besucht man übrigens am besten erst einmal das Gasthaus, in dem von Alkohol gelöste Zungen einige interressante Geschichten zu erzählen haben, deren Wahrheitsgehalt allerdings nicht ganz so hoch anzusehen sein dürfte.

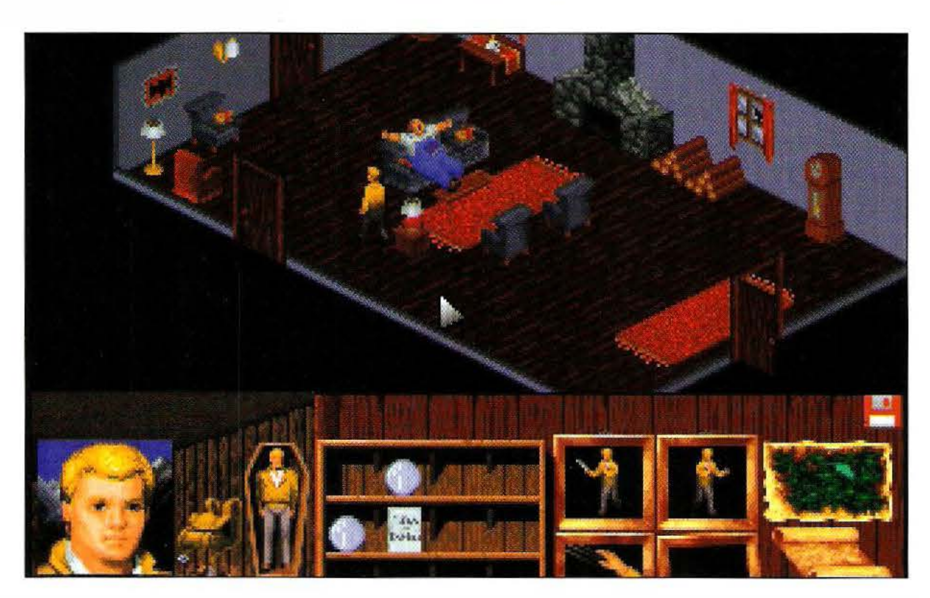
Die noch zu erledigenden Aufgaben werden auf einer pergamentartigen Schriftrolle aufgelistet und bei Erfüllung gekennzeichnet, so daß man ständig im Bilde über seine Fortschritte ist in einem Spiel dieser Art eine unumgängliche Option. Wo wir gerade bei anwenderfreundlichen Hilfen sind, das Automapping Summonings tritt auch in den wenigen Dungeons wieder in Aktion. Darüber hinaus läßt sich eine Karte des gesamten Tals abrufen, in der nach und nach allerlei Orte eingetragen werden. Ein simples Klicken auf so einen Platz genügt dann schon, um den Helden diese Lokalität aufsuchen zu lassen. Stundenlange Wanderungen bleiben uns leicht reizbaren Rollenspielern damit glücklicherweise erspart.

Große Fortschritte

Ein großes Lob kann man dem Programmiererteam angesichts der detaillierten







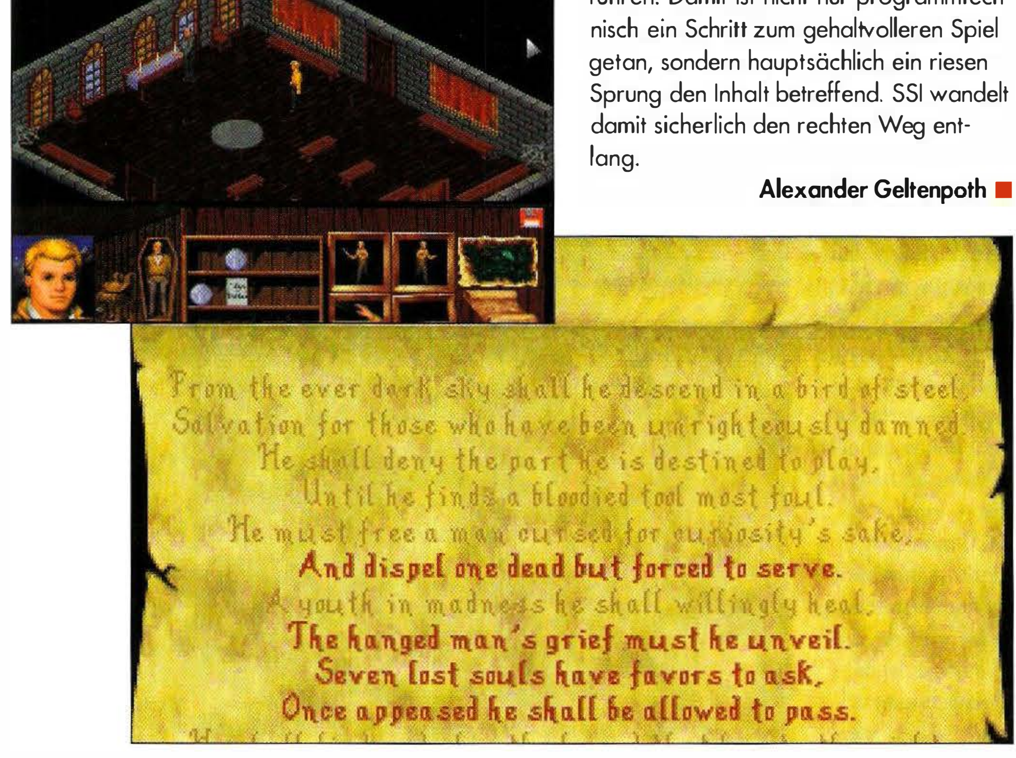
Grafisch läßt sich eine deutliche Verbesserung zum viel gerühmten Vorgänger verzeichnen. Die hohe Detailstufe sorgt für eine passende Atmosphäre.

grafischen Gestaltung nicht verwehren. Es wurden nicht nur die Gebäude und ihr Umfeld hervorragend gezeichnet, sondern selbst Kleinigkeiten wie Kerzen und Kissen sind auffindbar. Leider gehört das alles größtenteils zur Verzierung und kann nicht eingesteckt oder benutzt werden. Die Verbesserungen im Punkt Grafik betreffen auch die Personen, die in verhältnismäßig großer Zahl anzutreffen sind. Im großen und ganzen kann man behaupten, daß eine nicht übersehbare Annäherung zu den neueren Ultima-Teilen stattfand. Eine eindeutige Parallele ergibt sich schon aus der ähnlichen Darstellungsform, der leicht schrägen Vogelsperspektive, die jetzt nicht nur in dunklen Verliesen, sondern auch auf der Oberfläche zum Einsatz kommt.

Während des Spiels lassen einwandfreie FX immer wieder das Ohr aufhorchen. Hervorragende Soundeffekte tragen großartig zur heraufbeschworenen düsteren Stimmung bei. Das Ganze wird von einer schummrigen Hintergrundmusik untermalt.

Veil of Darkness präsentiert sich als würdiger Nachfolger Summonings. Die für SSI typischen Slay´n Hack-Verfahren dürften endlich einmal nicht zum Ziel führen. Damit ist nicht nur programmtechnisch ein Schritt zum gehaltvolleren Spiel getan, sondern hauptsächlich ein riesen Sprung den Inhalt betreffend. SSI wandelt damit sicherlich den rechten Weg entlang.

Alexander Geltenpoth





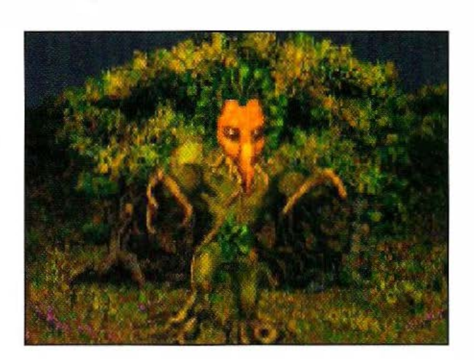
Neuer Sproß des Stammvaters

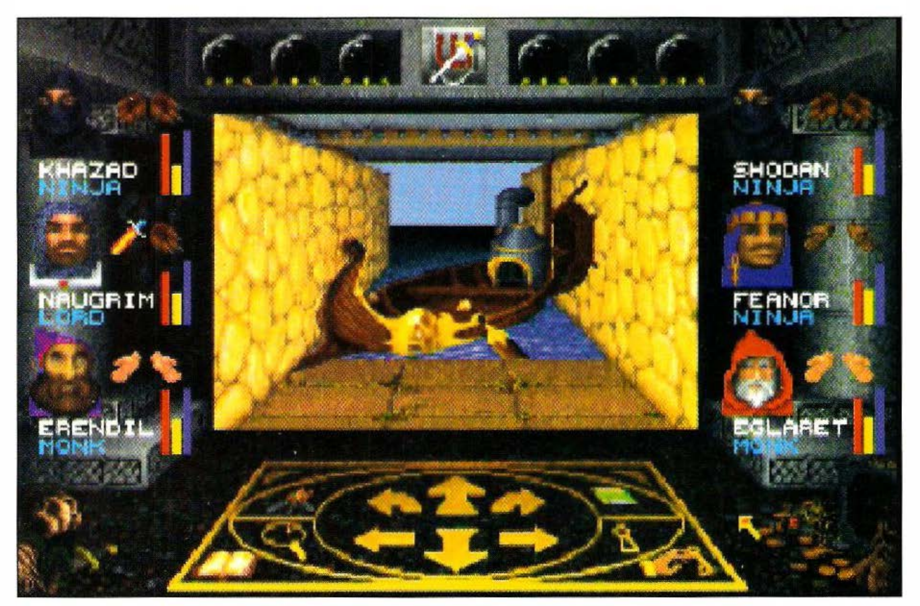
Wizardry VII

Crusaders of the Dark Savant

Mischungen aus Science-Fiction und Fantasy scheitern für gewöhnlich schon an der Logic-Hürde, den genialen Designern Wizardrys gelang es aber diese gegensätzlichen Komponenten auf optimale Weise zu verschmelzen, um so an den Siegeszug des Vorgängers "Bane of the Cosmic Forge" anzuknüpfen.

Ein schlaues Kerlchen Namens Phoonzang entschlüsselte vor einigen tausend Jahren das Geheimnis des Lebens. Angesichts der ihn umgebenden Korruption und Bösartigkeit, verschloß er aus Angst vor Mißbrauch seine neuen Erkenntnisse in einer Sphäre, der legendären Astral Dominae. Diese versteckte er auf seinem eigens geschaffenen Planeten Guardia, den die Götter mit Hilfe der Cosmic Forge geschickt verschwinden ließen. Aber nachdem der Bane King die Götter ihres Machtinstruments beraubt hatte, dauerte es nicht mehr lange bis das erste Sternenschiff zufällig den auf keiner Karte verzeichneten Planeten Guardia entdeckte. In kürzester Zeit erreichte das Gerücht auch die letzten Winkel der Galaxis. So ist es nicht verwunderlich, daß sämtliche Weltallskipper Kurs auf Guardia nehmen, schließlich schwebt nicht jeden Tag die Möglichkeit ein Gott wie Phoonzang zu werden direkt vor der Nase.



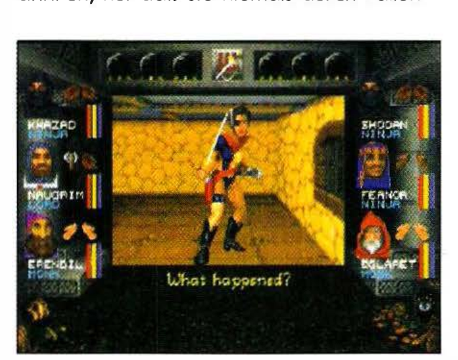


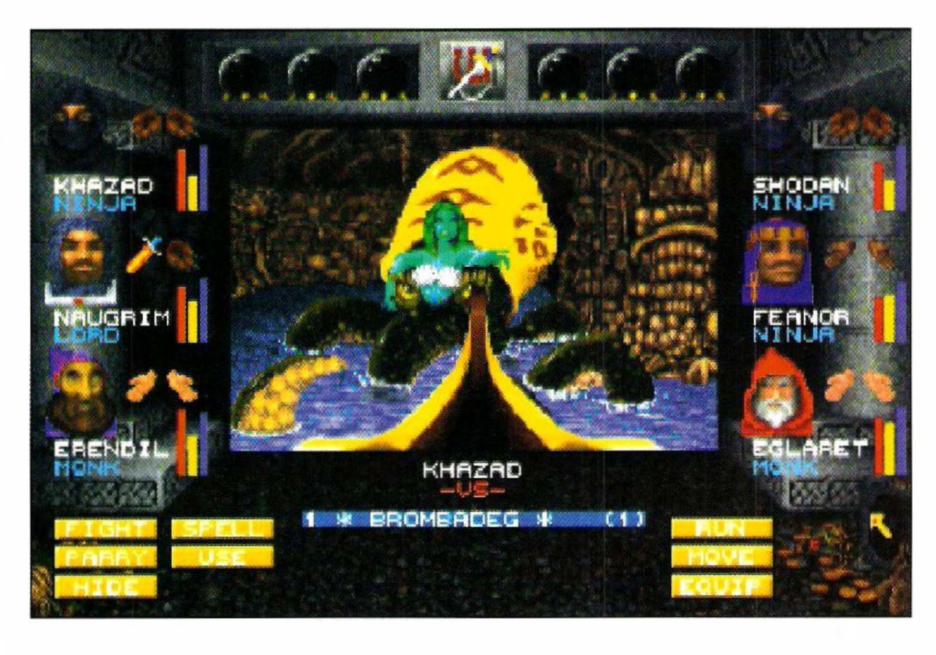
Zu diesen Größenwahnsinnigen gehört der Dark Savant, einer der ohnehin schon mächtigsten Herrscher des Universums... Auf das Intro kann man getrost verzichten, es gibt weder programmtechnisch viel her, noch inhaltlich. Zumindest werden alle wichtigen Charaktere und Völker kurz vorgestellt, so daß man sich nicht mit der ewig langen Anleitung plagen muß. Wizardrys Charaktererstellung beansprucht leider extrem viel Zeit, da heißt es Zähne zusammenbeißen und diesen unangenehmen Teil möglichst schnell hinter sich bringen (die optimale Beginnergruppe besteht übrigens aus drei Rawulf-Ninjas und drei Elfen-Psionics). Über "Change Profession" erlernt man dann so nach und nach sämtliche Skills und Zaubersprüche.) Ehemalige Bane-Spieler dürfen sich glücklich schätzen, durch die Party-Übernahme bleibt ihnen eine Menge Arbeit erspart und so können sie dieses hervorragende Rollenspiel sogleich genießen.

Vergangenheit und Zukunft

Der Vorgänger Bane of the Cosmic Forge war ein sehr strikt aufgebautes System, d.h. es mußte erst eine Aufgabe vollstän-

dig gelöst werden, um die nächste zu beginnen. Wizardry VII läßt hingegen sämtliche Möglichkeiten offen, der Spieler allein hat nahezu die freie Wahl der Reihenfolge. Der große Vorteil besteht darin, daß ein erfolgloser Abschnitt nicht unbedingt zur Aufgabe führt, es gibt immer noch einige andere Dinge zu erledigen, die vielleicht wiederum Hinweise geben und somit weiterhelfen. Dieser Umstand wirkt sich natürlich auch auf den Schwierigkeitsgrad aus. Zum Teil verwirrende Rätsel und knüppelharte Puzzles treiben in die Lethargie. Andererseits passiert es, daß eine noch unerfahrene Party auf übermächtige Gegner trifft, in einem solchen Fall ist es ratsam, die Beine in die Hand zu nehmen und wieder in weniger lebensfeindliche Regionen zurückzukehren, solange man noch kann. Zwei Anfängerdungeans stehen bereit, den etwas schwächlichen Helden aufzupäppeln. Übrigens gibt es einen Schwierigkeitsgrad, der über die Anzahl der Gegner entscheidet und auch im Spiel nach Belieben geändert werden kann! Hartknäckiges Durchhalten und logisches Nachdenken wird aber früher oder später reich belohnt. Große Gefahren lauern auf Guardia und warten nur auf ein Zeichen möglicher Schwäche, um zuzuschlagen. Überfälle der diebischen Ratkins, einer extrem hinterhältigen Rasse, sind da nur das kleinste Problem. Verschlagene Gegenspieler stellen zahlreiche Fallen auf, bzw. verlangen die Erfüllung tödlicher Aufträge, bis man ihr Vertrauen erhält. Die schließlich wohlverdienten Belohnungen eingegangener Risiken sind meistens in mit Fallen gesicherten Truhen verschlossen. Vor jedem Öffnen sollte man unbedingt den Spielstand sichern, egal wie gut einer der Helden in seinen Diebesfähigkeiten sein mag, der Versuch eine Falle zu entschärfen kann immer fehlschlagen und fatale Konsequenzen mit sich bringen. Der "Knock-Spruch" ist hier hingegen besser geeignet, obwohl auch der eines erfahrenen Zauberers nicht zwangsläufig den gewünschten Erfolg zeigt. Mit verriegelten Türen verhält es sich ähnlich, nur daß sie niemals durch Fallen

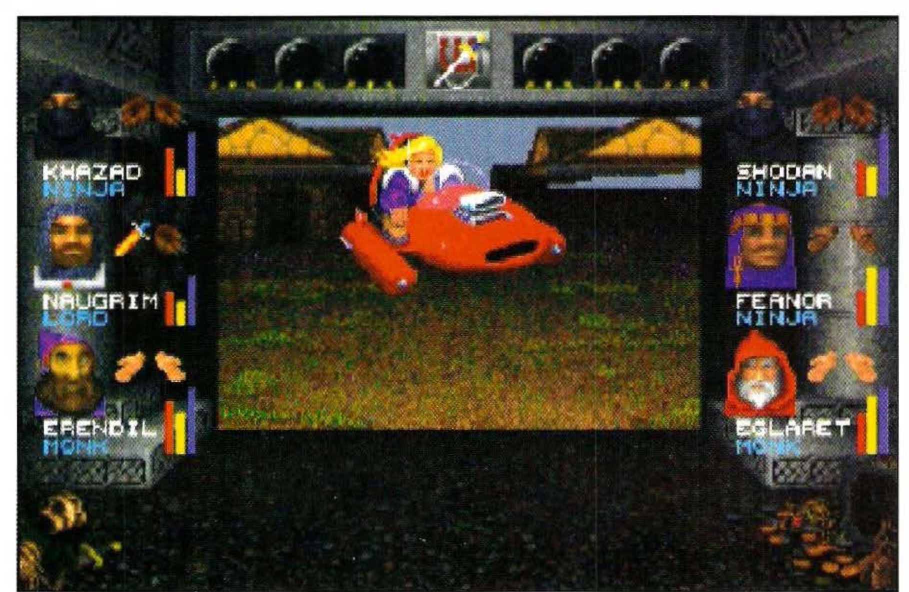




gesichert sind, so daß man gefahrlos agieren könnte. Hohe Werte in der Eigenschaft Stärke ermöglichen es der Party außerdem Türen einfach einzuschlagen. Nach mehreren Versuchen verklemmt sich die Tür jedoch, nur Magie kann dann weiterhelfen. Besonders wichtige Durchgänge können allerdings nur auf dem zivilisierten Weg, nämlich mit dem passenden Schlüssel, geöffnet werden.

Auf Konversation liegt großes Gewicht

Revolutionär und deswegen besonders erwähnenswert, ist das Auftreten der vom Computer gesteuerten Charaktere, die ihre eigenen Ziele bis zum bitteren Ende verfolgen. Für gewöhnlich besteht die Möglichkeit sich mit diesen Zeitgenossen auf guten Fuß zu stellen. Von einer Beseitigung sollte man mindestens solange absehen, bis man sicher ist, daß diesen meist eher unfreundlichen Kumpanen keine weiteren wichtigen Informationen mehr zu entlocken sind. Um so länger ein NSC die Möglichkeit hat, frei zu agieren, desto mehr wichtige Gegenstände sammelt er an. Findet man zum Beispiel das Kartenstück XY nicht, so wartet man einfach bis es sich ein NSC aneignet, um ihn mit Hilfe eines Zauberspruchs leicht aufzuspüren. Informationen breiten sich auf Guardia extrem schnell aus. Wenn ein NSC nach seinem Wissen gefragt wird, so erhält er als Gegenleistung natürlich detaillierte Auskunft von der Party. Im Krieg um die Astral Dominae stehen sich neben dem Dark Savant hauptsächlich zwei große Völker gegenüber, die sich wo es nur geht schaden. Man wird geradezu in die Rolle eines Januskopfes getrieben,





bis schließlich nur die eigene Party von den Händeln profitiert. Dies nur als ein Beispiel zahlreicher kurzweiliger und amüsanter Vorgänge.



Beachtliches Magiesystem

Der Titel der Serie gibt einen kleinen Anhaltspunkt über die Hauptrolle, die der Magie zukommt. Um die hundert verschiedene Zaubersprüche, sowie vier unterschiedliche Klassen, deren Fähigkeiten sich vor allem mit den arkanen Mächten auseinandersetzen, beweisen dies. Trotzdem ist Magie in keiner Weise notwendig zur Lösung irgendeines Problems, gewährt aber so umfassende Hilfe, daß eigentlich nicht darauf verzichtet werden kann. Außerdem dürfen sowieso nur die ersten drei Charaktere mit den effektiveren Nahkampfwaffen angreifen, drei magiebegabte Helden verstärken somit die Überlebenschancen einer Party beträchtlich. Ein Zauberspruch benötigt astrale Energie, die in sechs Formen existiert (vier Elemente, Geist und Magie), um Wirkung zu erlangen. Die hierfür benötigten Punkte steigen mit den Stufen an, so daß mehrere Class-Changes den magiebegabten Charakteren sogar noch größere Vorteile einbringen. Nebenbei erschöpft jede Anwendung den Magier, teilweise fällt dieser danach sogar in einen tiefen Schlaf.



Fulminantes Kampfsystem

Ein gutes Rollenspiel muß zwangsweise auch ein vorzügliches Kampfsystem beinhalten. Zu Beginn jeder Runde werden die Aktionen der einzelnen Helden festgelegt, deren unterschiedlichsten Möglichkeiten und daraus folgenden Kombinationen ein Gefecht geradezu in ein strategisches Erlebnis verwandeln. Die Fähigkeit eines Recken die Oberhand zu behalten, hängt

von seiner Stufe, AC, den Eigenschaftswerten Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Geschwindigkeit, sowie der verwendeten Waffe und den dazugehörigen Skills ab. Die Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger sind auch hier allerdings relativ gering, aber es gibt keinen Grund, ein Spitzen-System nicht beizubehalten. Viele Gegner beherrschen verheerende Kräfte, die Partymitglieder mit nahezu unheilbaren Krankheiten anstecken, sofort töten oder gar versteinern. Die Immunität gegen diese Auswirkungen wird mit ansteigender Stufe verbessert, auch einige Gegenstände wie Ringe, Amulette und Rüstungen helfen in kritischen Kämpfen um ein Weiteres. Obwohl die meisten Übel mit Magie wieder beseitigt werden können, sollte man häufiges Abspeichern nicht vergessen.

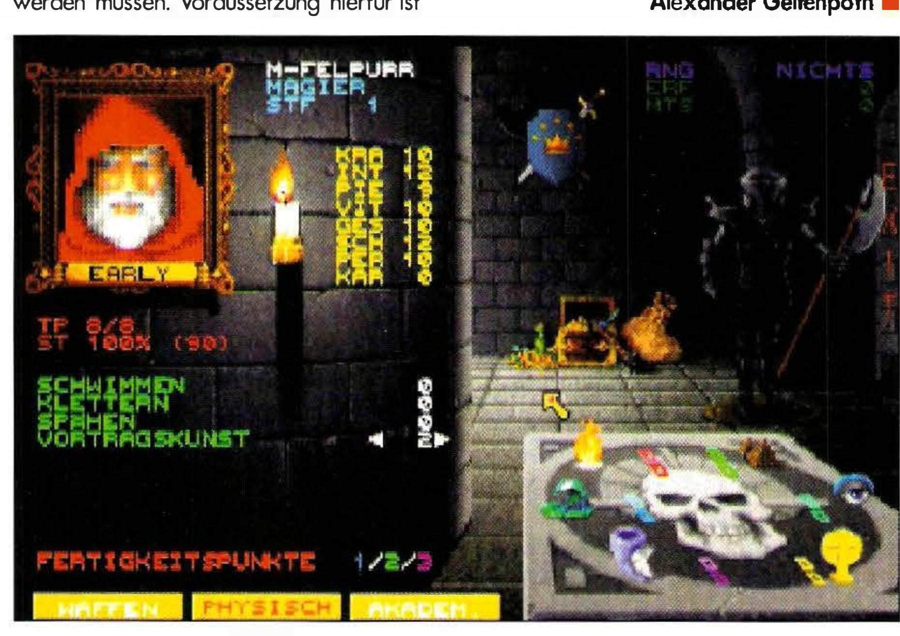
Der Einfluß der Charaktere

Um so genauer ein Charakter beschrieben und dargestellt ist, desto besser kann sich der Spieler in ihn hineinversetzen. Elf ziemlich exotische Rassen und 14 Klassen mit den ungewöhnlichsten Fähigkeiten stehen zur Auswahl. Acht Eigenschaftswerte beschreiben sein Aussehen und allgemeine Fertigkeiten. Doch erst die in vier Kategorien unterteilten Skills (mehr als 30 verschiedene!), in denen sich jeder Held sowohl nach einem Aufstieg oder während des Abenteuers üben kann, verleihen ihm sein eigenes Gesicht spezifischer als jedes andere Rollenspiel. In Wizardry VII gibt es endlich auch eine Automapping-Funktion, so daß komplizierte Karten nicht mehr in mühseliger Handarbeit selbst gezeichnet werden müssen. Voraussetzung hierfür ist



jedoch, daß man ein Journey-Mapkit gefunden hat und zumindest einer der Charaktere über den neuen Skill "Mapping" verfügt. Je nach Fähigkeit werden abgelaufene Gebiete mehr oder weniger detailliert aufgezeichnet. Einige der Skills (die neuen, sog. Personal-) können erst im Laufe des Geschehens erlernt werden, da sie teilweise elementar zur Lösung des Spiels beitragen, bzw. die Kampfkraft der Gruppe erheblich steigern.
Der riesige Umfang und die mit Liebe ausgearbeiteten Details führten unweigerlich ins unüberschaubare Chaos, wenn da nicht die ausgeklügelte Benutzerführung wäre. Nach kürzest möglicher Einarbeitung ist es ein Leichtes, auch komplexe Anweisungen zu geben und sich spielend zurechtzufinden. Die Grafiken sind überzeugend und peinlich genau gestaltet. Auch wenn man den Sound wegen des schnelleren Zugriffs bald abschalten wird, erfreuen die lebensnahen FX das Ohr. Sir Tech darf wirklich stolz auf sein neuestes Werk sein!

Alexander Geltenpoth











Der Gedanke selbst in die Haut eines Abenteurers zu schlüpfen, übt sicherlich eine gewisse Anziehung auf jeden Fantasy-Fan aus, viele glauben aber, daß hier die Grenze des "Normalen" schon zu weit überschritten wird. Andererseits zeigt die ständig steigende Zahl der Live-Rollenspieler zumindest, daß einigen Freaks die Brett- und Computerversionen nicht mehr ausreichen. Mittlerweile beginnen sich sogar zwei unterschiedliche Varianten des Live-Rollenspiels heraus zu kristallisieren. Die eine nennt sich Live-Role-Playing (kurz LRP), die andere erfreut sich ihres Lebens unter dem Namen Live-Action-Role-Playing (kurz LARP). Wirkliche Aktionen oder lebensnahe Regeln?
Der Unterschied ist sehr schnell erläutert,

Träume werden wahr

LIVE-ROLLENSPIELE

Vielleicht wird Ihnen auch einmal das seltene Glück zuteil, Augenzeuge eines Live-Rollenspiels in vollem Gange zu werden. Beim Anblick archaischer Zweibeiner bzw. kostümierter Akteure drängt sich unweigerlich die Frage auf, ob es sich um total abgedrehte Spinner, fanatische Perfektionisten oder einfach wahre Rollenspielgenießer handelt.

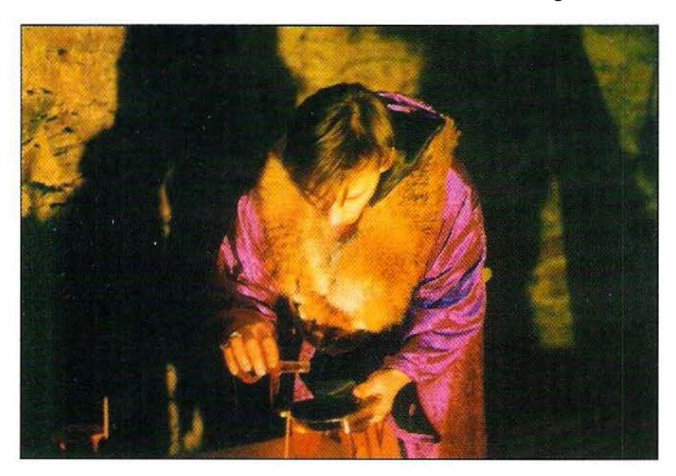
das LRP versucht sämtliche Regeln aus dem Brettrollenspiel, inklusive aller vorhandenen Rassen und Klassen zu übernehmen und entsprechend auch umzusetzen. So müssen während bzw. zwischen den Aktionen immer wieder die Regeln angewandt werden, es kommt zum sogenannten "Time-Out", d.h. der Spielleiter friert das gesamte Geschehen einfach ein. Dies kann als unnütze Unterbrechung des Spielflusses angesehen werden, aber daraus entstehen natürlich auch eine Menge Vorteile. Wer zum Beispiel auch immer nicht sehr gut mit Polsterwaffen umgehen kann, wird durch Ausführen der herkömmlichen Kampfregeln trotzdem in der Lage sein, einen hervorragenden Kämpfer zu spielen. Man denke auch an spezielle Diebesfähigkeiten, wie das Erklettern aalglatter Wände und Taschendiebstahl, derartige Aktionen wirklich auszuführen übersteigt nicht nur die Fähigkeiten jedes gewöhnlichen Menschen, sondern sie sind teilweise sogar noch äußerst gesundheitsgefährdend. Ohne dieses komplexe Rahmensystem kommt hingegen das LARP

Als ein ganz eigenes Völkchen erweisen sich Anhänger der Frischluftversion des Rollenspiels. Live-Rollenspiele scheinen aber auch einen gewissen Reiz auszuüben, wie der große Zulauf beweist.

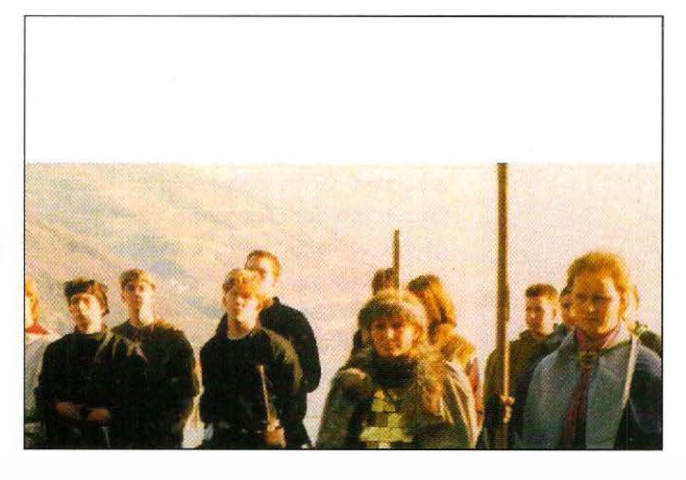


Das Wichtigste und für den Unbeteiligten auch am eindrucksvollsten am Live-Rollenspiel ist das Equipement. Auf standesgemäße Kleidung, Bewaffnung und sonstige Utensilien wird großer Wert gelegt, da sie der Atmosphäre erst den letzten Schliff geben. Die Auswahl reicht von magischen Ingredienzien und mystischen Schmuck über Schaumstoffschwerter bis hin zu echten Ritterrüstungen und Monstermasken.

aus, sämtliche Handlungen werden direkt von den einzelnen Charakteren ausgeführt. Damit wird natürlich automatisch jegliches Auftreten von Superhelden unterbunden. Körperliche Fitness ist angesagt, andererseits bleibt immer noch die Rolle des Magiers, die im LARP auch nicht fehlen darf. Die Darstellung eines Zaubers ist denkbar einfach, durch die Verwendung unterschiedlicher Spruchkomponenten sowie den Einsatz kleiner Schaumstoffkugeln, die dann dessen Wirkung symbolisieren, wird die gewöhnliche hier einsetzende Spielunterbrechung des LRP gekonnt umgesetzt. In jedem Fall sollte man darauf achten, daß ein gut ausge-









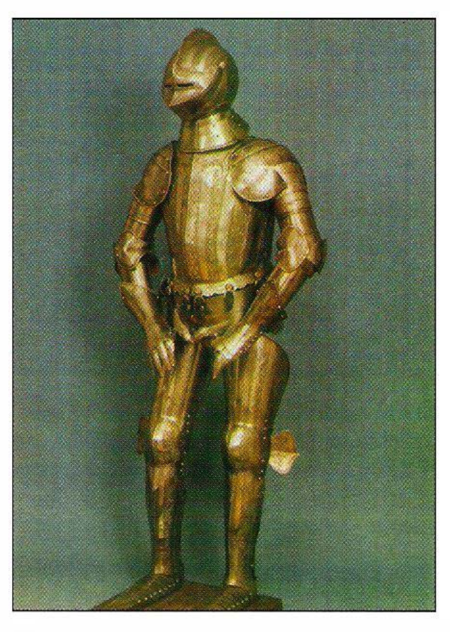


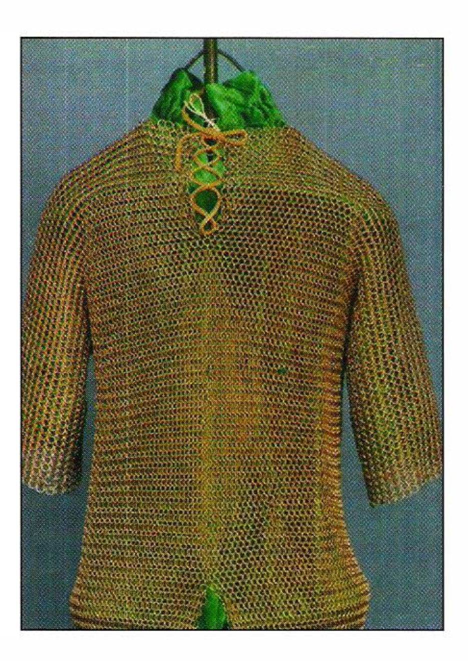


statteter Verbandskasten immer in Reichweite liegt, leichtere Verletzungen müssen in Kauf genommen werden.
Dem Spielleiter kommt vor allem während eines LARP nicht die Wichtigkeit zu, wie bei einem Tischrollenspiel. Entworfene Szenarien geben schließlich hin und wieder nur einen kleinen Anstoß, damit das Spiel ins Rollen kommt. Ansonsten bleibt der Spielleiter eben der Ansprechpartner, wenn keiner mehr so recht weiß, wie mit einer bestimmten Situation zu verfahren ist. Darüber hinaus melden Diebe und Meuchelmörder ihre Vorhaben und Erfolge bei ihm an, so daß die anderen vielleicht einen Verdacht hegen können, die nötigen Beweise aber fehlen.

Eine Reise in die Vergangenheit

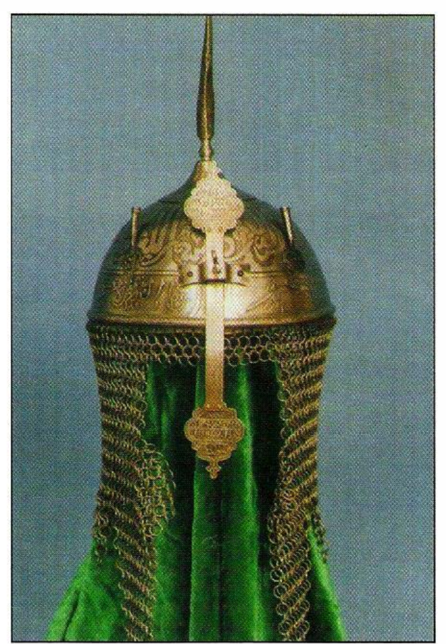
Um dem Live-Rollenspiel nach Herzenslust zu frönen, benötigt man "nur" eine passende Ausrüstung, unzählige Gleichgesinnte, einen Spielleiter und einen geeigneten Platz. Vor allem letzterer sollte mit Sorgfalt ausgewählt werden, um unliebsamen Störungen aus dem Weg zu gehen. Ein amüsantes Beispiel soll diese Notwendigkeit verdeutlichen: Man stelle sich eine gut erhaltene Burg vor, die dem Spielleiter (unter gewissen Vorraussetzungen) zugesichert wurde. Ferner denke man sich ein ahnungsloses Rentnerehepaar, das eines schönen Nachmittags just diese Burg besuchen möchte. Gleich zu Beginn werden die armen Leute mit der finster dreinblickenden Wache am Haupttor und einem am Pranger hängenden Bettler konfrontiert. "Eine Spende für einen armen Bettler, eine Spende für einen armen, kranken Bettler, eine Spende für einen armen, kranken und unschuldigen Bettler..." (schließlich bekam er als Lohn für sein Gejammer einen Knebel verpaßt!). Das verständlicherweise etwas irritierte Pärchen wurde daraufhin von der Burgwache belehrt, daß dieser dreckige Abschaum so lange an diesem Pranger zu hängen hat, bis er seine Schulden beim Burgherren beglichen hat. Voller Mitleid weiß das Ehepaar nichts anderes, als dem bedauernswerten Mann zwei Mark in die Bettelschale zu werfen, der sich mit einem gequälten Seufzer (wegen des Knebels) bedankte. Besagter Bettler verdiente übrigens über DM 50 in 1 1/2 Stunden!





Was hier aussieht wie der Museumskatalog einer mittelalterlichen Sammlung ist das Angebot eines Versandhändlers, der solche originalgetreuen Replikate für interessierte Live-Rollenspieler feilbietet, allerdings auch zu stolzen Preisen.





"Verdammt, da kommen welche aus dem 20. Jahrhundert!"

Inmitten des Burghofs wurden die "geschätzten" Gäste Zeuge, wie ein kleiner Goblin von der allgegenwärtigen Wache gejagt, schließlich gefaßt, in Ketten gelegt und in Richtung Turm geschleift wurde. Ungläubig den Kopf schüttelnd begaben sie sich auf die Aussichtsplattform zu, die sie aber leider schon von Amazonen-Langbogenschützen des Burgherren in Beschlag genommen fanden. Auf dem Weg zur Burgschenke, um sich von diesen Strapazen zu erholen, erlebten die Besucher nebenbei, wie eine Hilfskraft der Taverne einen Eimer Abwasser über die Burgmauer kippte und dabei prompt ein Wohnzelt erwischte. Selbst die Ruhe in der Schänke war ihnen nicht gegönnt, denn sie wurde jäh durch den in voller Rüstung hereinpolternden Oberkommandierenden der Burgwache gestört, der in jeder Ecke nach arbeitsunwilligen Söldnern suchte. Schließlich trafen sie beim Verlassen dieser Gastlichkeit auf einen als Amazone verkleideten Mann im Lederbikini und Perücke...

Gewisse Grundvoraussetzungen

Ein geeigneter Platz scheint also für die Atmosphäre sehr wichtig zu sein, sollte aber auch über, der Mitspieleranzahl angepasste, sanitäre Anlagen verfügen, bei längeren Veranstaltungen sind auch Kochgelegenheiten ein Muß. Pfadfinder- und Campererfahrungen sind sicherlich von Vorteil. Schließlich gibt es auch so etwas wie Umweltschutz und übereifrige Förster, ein unsauber zurückgelassener Platz vermiest nur der nächsten Gruppe den Spaß.

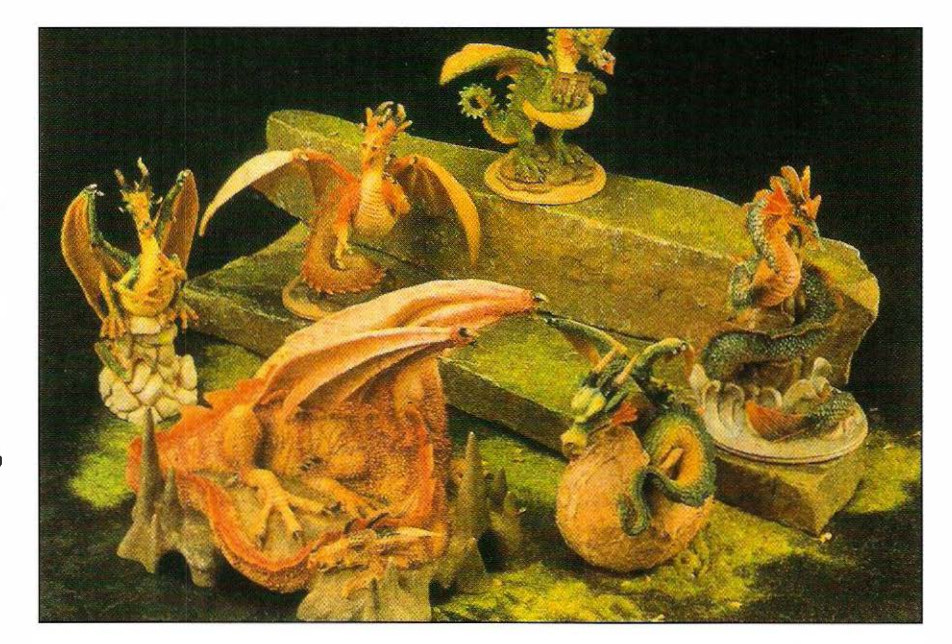
Die Utensilien einer ganz normalen Heldengruppe...

Ohne passende Ausrüstung läuft natürlich gar nichts. Unmaskierte Mitspieler stören die Atmosphäre genauso wie ahnungslose Spaziergänger. Turnschuhe, Jeans und Zigaretten haben auf einem Fantasy-Live-Rollenspiel eben nichts verloren, Nikotinsüchtige sollten sich also vorher mit Pfeife und Tabak bzw. hangedrehten Havannas eindecken, um keinen Stilbruch zu begehen. Der Großteil der Bekleidung kann ohne Probleme selbst erstellt werden, ausgefallenere Prachtstücke wie ein echtes Kettenhemd läßt man dann doch besser von den Profis fertigen, falls das Bankkonto nichts dagegen einzuwenden hat. Originalgetreue Nachbildungen unterschiedlichster Waffen erinnern an eine Rüstkammer des Mittelalters. Selbst diverses Magierzubehör wie Kristallkugeln, Zauberstäbe und Amulette werden feil geboten. Außerdem können widerliche Orkfratzen erstanden werden, die den "bösen" Goblinoiden als Verkleidung dienen. Mit Tips in dieser Richtung kann man auf die bereitwillige Hilfe der Drachenschmiede zählen.
Viele Kritiker der Rollenspiele sagen natürlich vor allem den Freunden der lebensnahen Variante Realitätsferne nach. Dieser Punkt basiert sicherlich nicht nur auf Spekulation, aber so ziemlich jeder Freizeitbeschäftigung könnte man Ähnliches nachsagen. Rollenspiele allgemein fördern zweifellos kreatives Denken und wie jedes Gesellschaftsspiel bauen sie darüber hinaus Kontakte auf. Live-Rollenspiele im speziellen verfügen natürlich über weitere Vor- und Nachteile. Der riesige Aufwand, die hohen Unkosten und die unüberschaubare Spieldauer sowie evtl. lange Anfahrtszeiten gehören zu den negativen Seiten. Dafür lernt man sehr viele Leute kennen, die sich vielleicht im normalen Leben niemals begegnen würden, deren Leidenschaft sie aber verbindet. Außerdem erlebt man Neues aus unterschiedlichsten Bereichen und sammelt damit auch interessante Erfahrungen, bzw. entdeckt eigene noch schlummernde Fähigkeiten. Daß dabei der Bezug zur Wirklichkeit völlig verloren geht, trifft in keiner Weise zu, eher verfallen selbst Live-Rollenspielveteranen (leider) in ihre Alltagsrolle.

Alexander Geltenpoth ■

Kontakte und Informationen über den Bezug von Ausrüstungsgegenständen und bevorstehende Live-Rollenspiele können über die Drachenschmiede bezogen werden. Es dürfte ansonsten schwer fallen, genügend Kumpanen für so ein Unterfangen selbst aus dem spitzesten Zauberhut zu beschwören...

Die Drachenschmiede
Blumweiler 6
W-6993 Creglingen
Tel.: 0 79 39 - 3 53





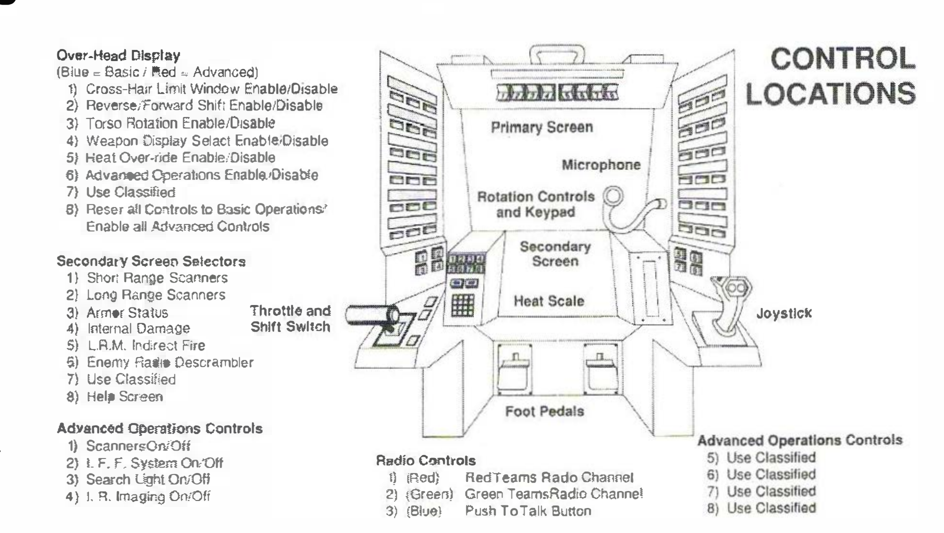
Das Geschäft mit Rollenspielutensilien ist groß. Sogar für die Kleinen gibt es schon allerlei „Sinniges" und „Nützliches". Hier ein ein Ausschnitt aus der „Hummelfigurenkollektion für angehende Rollenspieler.

Europa muß noch warten

BattleTech-Center

Der Fachterminus "Virtual Reality" entwickelte sich in den letzten Wochen und Monaten zum Schlagwort der gesamten Computerspiele-Industrie. Dabei wurde er genauso oft erklärt wie falsch verstanden und manchmal sogar leichtfertig auf verkaufsschwachen Produkten plaziert. Stößt man allerdings im Zusammenhang mit dem BattleTech-Center in Chicago auf diesen überstrapazierten Begriff, so darf man absolut sicher sein, keinem Lügenmärchen aufzusitzen.

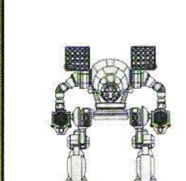
Im Dezember letzten Jahres ging eine Meldung wie ein Lauffeuer durch die amerikanische Wirtschafts- und Computerfachpresse. Roy Disneys Neffe Tim hatte das BattleTech-Center für die geradezu lächerliche Summe von 12 Millionen Dollar gekauft, das sind knapp 20 Millionen Mark. Das wird besonders für die Spieler Folgen haben, denn schließlich hat die riesige Disneygruppe ganz andere Möglichkeiten als die beiden unabhängigen BattleTech-Erfinder Jordan Weisman und Ross Babcock, die der Firma VWE (Vitual World Entertainment)



Madcat

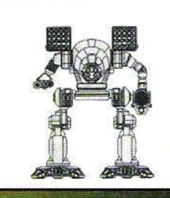
Die Madcats haben ihren Namen von ihren beiden Vorgängern, Catapult und Marauder. Sie sind sehr ausgewogene BattleMechs mit durchschnittlicher Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung. Natürlich gibt es wieder verschiedene Versionen mit unterschiedlicher Gewichtung.

Madcat Prime
(Primary Version)
Top Speed: 97 Kph
Number of Weapons:
2 L.R.M. 15 packs
1 P.P.C.
2 Large Lasers
2 Medium Lasers



Mad Cat V1 (Variant 1)

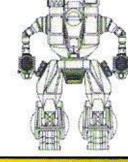
Top Speed: 97 Kph
Number of Weapons:
2 L.R.M. 10 packs
1 A.F.C.50mm
1 Large Laser
2 Medium Lasers
2 Small Lasers
2 Machine Guns



Loki

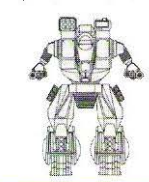
Die BattleMechs der Loki-Reihe sind sehr schwer bewaffnet und gepanzert, bewegen sich aus diesem Grund aber langsam. Sie konzentrieren sich auf Energiewaffen, die einen enormen Schaden anrichten können. Leider ist das aber nur im Nahkampf möglich. Wie alle Mechs im Spiel kann auch er zwei Hitzepunkte pro Sekunde abbauen.

Loki Prime
(Primary Version)
Top Speed: 97 Kph
Number of Weapons:
2 A.F.C. 50mm
1 S.R.M 6 pack
2 Medium Lasers
2 Small Lasers
2 Machine Guns



Loki V2 (Variant 2)

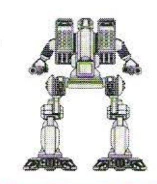
Top Speed: 118 Kph
Number of Weapons:
2P.P.C.
1 S.R.M. 6 pack
2 Large Lasers
2 Medium Lasers
3 Extra Heat Sinks
(Dissipates .6 p/s)



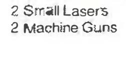
Vulture

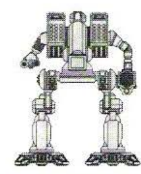
Die Vultures wurden konstruiert, um genauso gefährlich auszusehen wie sie meist auch sind. Sie zeichnen sich durch ihre Beschleunigung und eine Vielzahl von Langstreckenraketen aus, so daß sie meistens aus der Entfernung agieren. Im Nahkampf sind sie nahezu chancenlos, schon aufgrund ihrer geringen Panzerung.

Vulture Prime
(Primary Version)
Top Speed: 97 Kph
Number of Weapons:
2 L.R.M. 20 packs
2 Large Lasers
2 Medium Lasers
2 Small Lasers



Vulture V1 (Variant 1)

Top Speed: 118 Kph
Number of Weapons:
2 L.R.M. 15 packs
2 Large Lasers

2 Medium Lasers
2 Small Lasers
2 Machine Guns

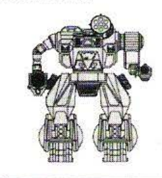


Thor

Die asymetrische Bauweise der Thor BattleMechs fällt jedem Spieler sofort auf. Sie verfügen über die gleiche, hervorragende Panzerung wie die der Loki-Reihe, sind aber in der Rückenpartie etwas schlanker und schwächer gebaut.

Thor V2 (Variant 2)

Top Speed: 86 Kph
Number of Weapons:
1 L.R.M. 10 pack
1 P.P.C.
1 A.F.C. 100mm
1 Large Laser
2 Medium Lasers
1 Small Laser
1 Machine Gun



Thor V3 (Variant 3)

Top Speed: 118 Kph
Number of Weapons:
1 L.R.M. 20 pack
1 P.P.C.
1 Large Laser
3 Medium Lasers
2 Small Lasers
2 Machine Guns
3 Extra Heat Sinks
(Dissipates .6 p/s)

übrigens als Präsident und Vize-Präsident erhalten bleiben werden. In den nächsten drei Jahren sollen in Amerika 20 neue Komplexe dieser Art entstehen und für Japan waren anfangs auch 17 Spielzentren geplant. Aufgrund des hohen Publikumszuspruchs im Land der untergehenden Sonne sah man sich jedoch dazu gezwungen, gleich 15 Gebäude in einem Jahr und ausschließlich in Tokio aus dem Boden zu stampfen. Die Japaner müssen eben immer ein wenig übertreiben. In Europa würde man sicher schon bei zwei bis drei BattleTech-Centern Luftsprünge machen. Kleiner Wink mit dem Zaunpfahl. Dabei entwickelt sich das Geschäft mit Virtualität zum absoluten Renner - auch finanziell. Seit Juli 1990 hat die Einrichtung in Chicago über 300.000 Tickets zu sieben Dollar das Stück an den Mann gebracht. Überraschend bei diesen Zahlen ist, daß rund 60% der Einnahmen von 5% der Spieler erbracht werden, also von den wahren BattleManiacs. Für diese unverbesserlichen Zukunftskrieger werden aber auch ermäßigte Tarife angeboten. Nach etwa 200 Spielen erhält man die Goldkarte und einen Dollar Rabatt auf jedes weitere Spiel. Nach 500 Gefechten bringt die Platinkarte sogar eine Ermäßigung von zwei Dollar. Platinkarte? Goldkarte? Ja, wie es nun mal ist im modernen Amerika, wird alles mit Karte bezahlt, d.h. man setzt sich in sein Cockpit zieht die Magnetkarte durch und schon fließen die Cents vom eigenen Bankkonto auf das der Automatenaufsteller.

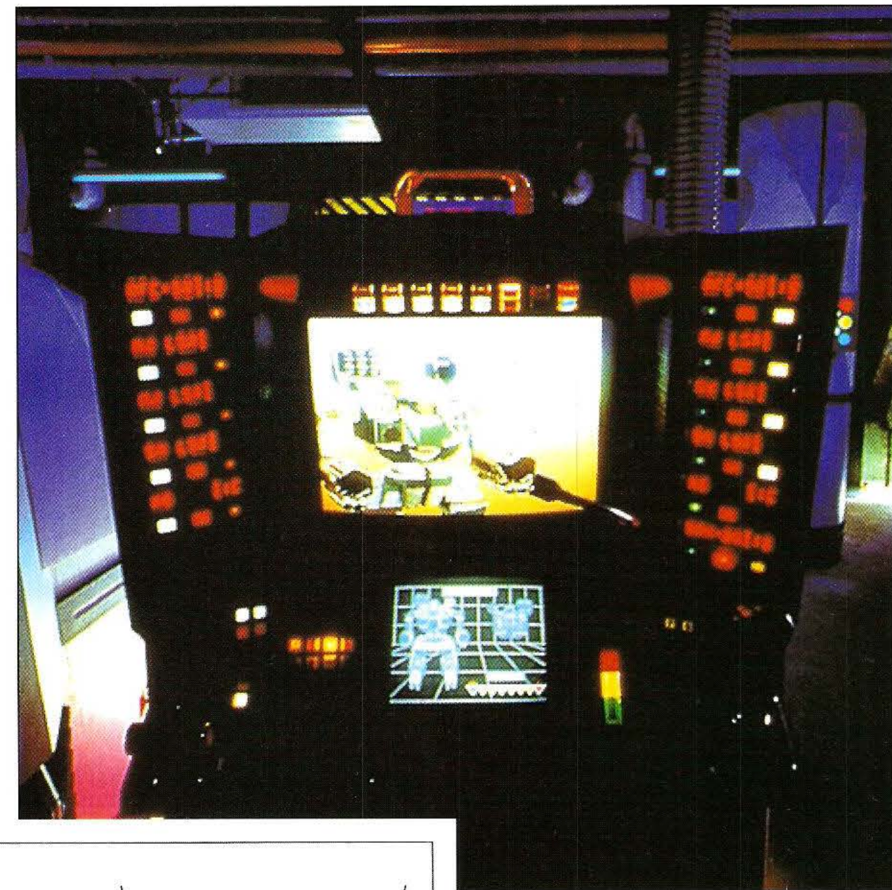
Träume werden wahr

Als blutiger Anfänger muß man aber nicht Sorge tragen, ins kalte Wasser geworfen zu werden. Nachdem man seinen individuellen BattleMech ausgewählt hat, wird für Neueinsteiger erst einmal ein zehnminütiger Videofilm abgespielt, der über alle Funktionen und deren rasche Bedienung Auskunft gibt. Der erste Blick fällt auf die beiden Monitore. Der obere Bildschirm zeigt das Kampfgeschehen mit den Augen des tonnenschweren Roboters. Auf der unteren Anzeige können mit Hilfe des Radars alle Gegner schnell erfaßt und als Freund oder Feind identifiziert werden, das ist im Teammodus besonders wichtig. Auf der linken Seite des Spielers befindet sich der Gashebel, der den futuristischen Metallboliden auf satte 120 km/h beschleunigen kann. Der Joystick wurde an der rechten Seite plaziert. Mit ihm läßt sich das Fadenkreuz schnell über das Spielfeld bewegen und die drei Feuerknöpfe stehen für die drei verwendeten Waffensysteme, die man notfalls auch gleichzeitig abfeuern kann. Das hat aber eine starke Überhitzung des Mechs zur Folge und die Flucht ist nun die einzige Alternative zum raschen Tod. Gesteuert wird der Mech wie ein konventioneller Panzer. Zwei Fußpedale geben die Bewegungsrichtung an, so daß man sich auch einfach auf der Stelle drehen kann. Eine Anzeige über den beiden Bildschirmen enthält außerdem wichtige Informationen über Beschädigungen und Überhitzung. Der eigentliche Clou am ganzen Bedienfeld ist jedoch das Mikrophon, mit

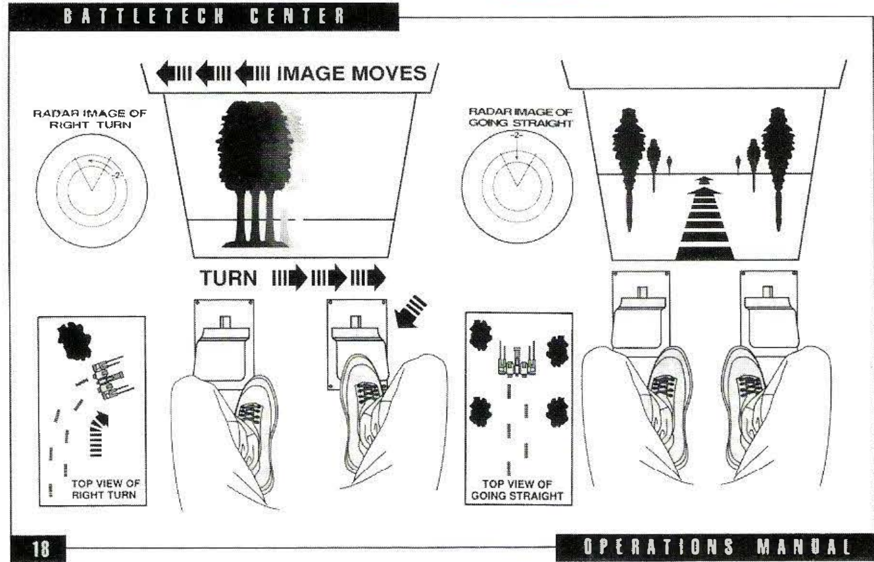
DIE ZUKUNFT

dem Unterhaltungen unterschiedlicher Qualität zustande kommen können. So kann man Teamkameraden auf einen furchterregend guten Gegner aufmerksam machen oder aber den Gegner mit grenzenloser Überheblichkeit zum Kochen bringen. Der berüchtigte Spieler Elvis (Künstlernamen sind erlaubt) macht seinem Namen zum Beispiel alle Ehre, indem er bei jedem Abschuß süß ins Mikrophon säuselt: "You Ain`t Nothing But A Hound Dog!" Die anderen Spieler sind also gewarnt.

Verschiedene Szenarien dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die Lichtverhältnisse können sich genauso ändern wie die Planetenoberfläche und das momentane Wetter. Gemein ist es da natürlich, wenn man seinen Mech mit einem Infrarotsystem ausstattet, das jeden überhitzten Mech sofort erkennt und als Ziel erfaßt.



Möchte man in jedem Szenario zu den besten BattleTechlern gehören, so muß man alle Befehle und Funktionen im Schlaf beherrschen.



Nach dem Spiel druckt der Computer für jeden Teilnehmer eine individuelle Statistik aus, die alle Abschüsse und Verluste beinhaltet. Es gibt aber auch eine andere Spielvariante, die etwas unbarmherziger, dafür aber auch sehr viel realistischer ist. Wird man hier tödlich getroffen, verschmort der eigene Mech und man kann den Rest des Spiels als objektiver Beobachter verfolgen. Der Schauspieler James Belushi und sein elfjähriger Sohn Robert sind strikte Fans dieser Spielart. Zitat: "Mir ist es egal, ob ich gewinne. Hauptsache ich kann meinen

DAS BRETTSPIEL: In ferner Zukunft

Für wahre Actionfreunde ist die Hintergrundgeschichte zwar nur eine lästige Begleiterscheinung, doch mag sie den einen oder anderen Leser um so mehr interessieren. Das Geschehen im BattleTech-Center basiert auf einem gleichnamigen Brettspiel, das bereits vor zwölf Jahren das Licht der Welt erblickte und von strategiebegeisterten Rollenspielern abgöttisch verehrt wird. Diese Zukunftsrecken bewegen sich in einem wahrlich unangenehmen Szenario, das sich zunächst sehr harmonisch und friedlich gibt. Im Jahre 3029 ist es den schlauen Professoren endlich geglückt, die interplanetare Raumfahrt zu stabilisieren und das Tor zu neuen Welten zu öffnen. Schnell ist die ganze Galaxie überrannt und kolonialisiert. Doch das genügt einigen Mitgliedern der zentralen Weltregierung leider nicht. Sie streben nach mehr, wollen noch mehr Macht an sich reißen. Aus diesem Grund zerfällt die Regierung wieder in ihre fünf ursprünglichen Häuser und ein erbarmungsloser Krieg entbrennt. Geführt werden die hitzigen Schlachten mit den ehemaligen Hilfsrobotern, die in den Bergwerken einst die kostbarsten Rohstoffe zu Tage förderten. Diese gewaltigen Metallklötze werden nun in mühsamer Kleinarbeit umgerüstet, mit Schildern und Waffen versehen und schließlich zur gezielten Vernichtung des Feindes eingesetzt. Die Piloten dieser Battlemechs sind die sog. Mechkrieger, die jahrelang mit ihrem Kriegsgerät vertraut gemacht werden, um unnötige Materialverluste möglichst einzudämmen. Ganz so unbarmherzig ist die Simulation allerdings nicht...



Dad erledigen." Bessere Publicity kann man sich eigentlich kaum wünschen. Das Herz des BattleTech-Centers ist, man kann es kaum glauben, ein waschechtes Amiga-Netzwerk. Natürlich wurden diese Heimcomputer ein wenig aufgebohrt und mit einem unglaublich großen Speicher versehen. Das wahre Geheimnis sind jedoch die zahlreichen Spezialchips, die in den 16 Cockpits auf Hochtouren laufen. Um jeden Geschwindigkeitsverlust auszuschalten, werden die Mechs nicht immer wieder neu gezeichnet, nein, die Wunderchips haben jede Animationsstufe der riesigen Roboter gespeichert und können diese in Sekundenbruchteilen abrufen.

Bei diesem Perfektionismus darf man sich schon auf das Ergebnis des nächsten Projekts freuen, das im Laufe des Jahres vom Stapel laufen soll. Es trägt den Namen Interceptor-Center und verschlägt den Spieler in das Jahr 6000. Es wird die gleiche Hardware und die gleichen Cockpits verwenden, jedoch sind diesmal nicht riesige BattleMechs die Hauptdarsteller, sondern wendige Raumschiffe treten ins Rampenlicht. Weltraumkampf a la Star Wars? Das läßt auf einiges hoffen.

Oliver Menne

DIE PREISE: Für jeden Geldbeutel

Montag bis Freitag vor 17.00 Uhr: $6 pro Person und Simulation
Montag bis Donnerstag nach 17.00 Uhr: $7 pro Person und Simulation
Freitag 17.00 Uhr bis Sonntag 10.00 Uhr: $8 pro Person und Simulation

Für diese Preise kann man sich jeweils zehn Minuten mit dem geliebten BattleMech vergnügen und auf Roboterjagd gehen. Eine Mark pro Minute? Das kann man bei einem konventionellen Videospiel auch schnell einwerfen. Die Frage ist, was sich letzten Endes mehr lohnt?

	Half-Center (8 Cockpits)	Whole-Center (16 Cockpits)
Montag bis Freitag vor 17.00 Uhr:	**$200 pro Stunde**	**$400 pro Stunde**
Montag bis Donnerstag nach 17.00 Uhr:	**$225 pro Stunde**	**$450 pro Stunde**
Freitag 17.00 Uhr bis Sonntag 10.00 Uhr:	**$250 pro Stunde**	**$500 pro Stunde**

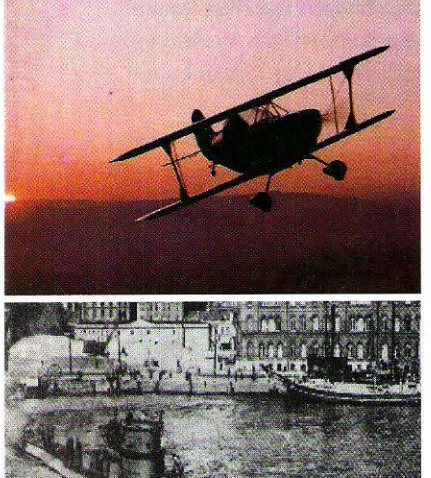
Diese Gruppenfinanzierung hat dazu geführt, daß sich eigene Ligen gebildet haben, die nun an bestimmten Tagen das ganze Center mieten, um hier ihre persönlichen Schlachten auszutragen und einen Tabellenführer zu ermitteln. Das wirkt sich nicht nur günstig auf den Geldbeutel aus, sondern macht auch noch viel mehr Spaß als gegen unbekannte Gesichter zu spielen.

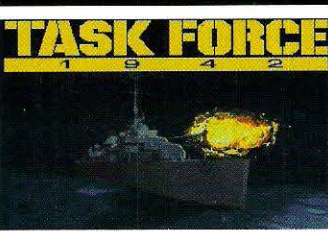
SIMULATIONEN

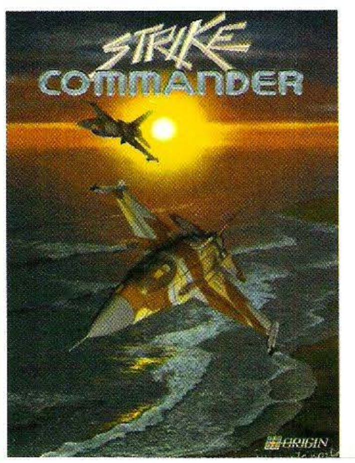
SONDERHEFT 2

Eines der vielfältigsten und interessantesten Genre stellen wir Ihnen im nächsten PC Games Sonderheft vor. Sie werden alle wichtigen Programme aus dem Simulationsbereich kennenlernen, Vieles über seinen Werdegang auf dem Computer erfahren und allerlei Kniffe im richtigen Umgang mit diesem Paradestück des PC erlernen.

Das PC Games Sonderheft 2 erscheint am 27. Oktober im Zeitschriftenhandel!







Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cromer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
Computec Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion England
imothy Wilkins

Redaktion
Alexander Geltenpoth, Oliver Menne

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer
Anja Stöberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung:
Stefanie Arzberger

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Folkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inserentenverzeichnis